576 KByte

C-64
AMIGA

1990/3



TARTALOM

576 KByte

1990/3. SZÁM

Felelős szerkesztők: Balogh Zsolt • Jámbor Árpád
Kiadja a COMGAME Gmk
1046 Budapest, Ügető u. 20.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.
Címlapterv és grafika: Szál Andor
Készült a KULTURPROFIL közreműködésével
ISSN 0865–8226

TISZTELT 576 KBYTE OLVASÓ!

Tapasztalhatják, hogy újságunk eddig más-más formában, papíron és időpontban jelent meg. Nem mentegetőzni akarunk, de amikor hozzáláttunk e lap kiadásához még nem is sejtettük, hogy milyen hatalmas akadályokat kell majd leküzdenünk.

Lapunk most is formálódik, ezért nagyon örültünk azoknak a leveleknek, amelyek ehhez adtak ötleteket, jó tanácsokat. Természetesen minden véleményre és észrevételre szeretnénk külön is válaszolni (nem az újság hasábjain), de sajnos, vagy talán szerencsére ezek száma minden előzetes elképzelésünket meghaladta, ezért a türelmüket kérjük.

Sok olvasónk arról érdeklődött, hogy hol és mikortól lehet lapunkra előfizetni. Örömmel számolhatunk be olvasóinknak, hogy szeptembertől már előfizethetnek lapunkra, akár a lapból kivágott és címünkre elküldött megrendelőlap felhasználásával.

Olvasóink bizonyára észrevettek néhány változást lapunkban. Az egyik a fotók eredetének (C64, AMIGA) jelölése, a másik a programok értékelése.

Ez utóbbit mi túl szubjektívnek véltük és ezért nem is terveztük közlését. A sok olvasói levél azonban meggyőzött minket, hogy álláspontunkat megváltoztassuk.

Végül amire szeretnénk kitérni, az a lap megjelenése. Már a lap első száma később jelent meg a tervezetthez képest és ez a csúszás még most is jelentkezik.

Reméljük sikerül elérnünk, hogy az 576 KBYTE ezután minden hónap közepén megjelenjen.

Természetesen továbbra is várjuk kedves olvasóink leveleit, kérdéseit, kéréseit és véleményét.

Egy szál karddal

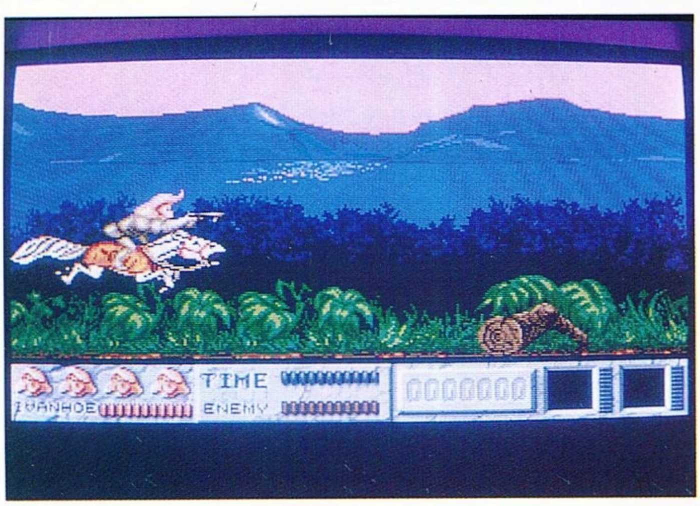
IVANHOE

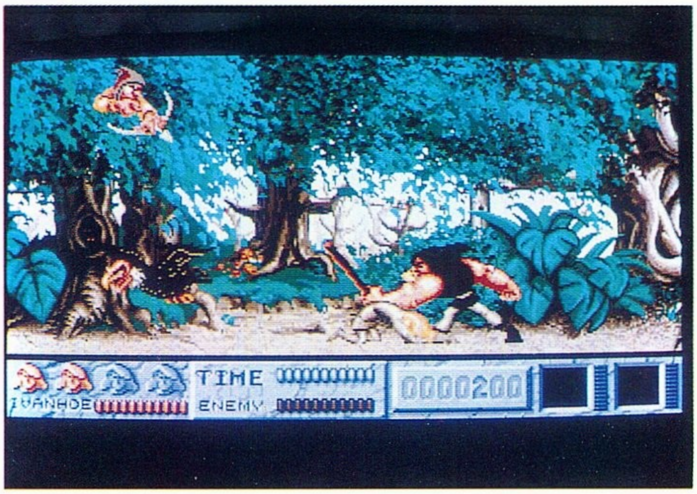
Az OCEÁN cég futószalagon gyártott játékai közül ez a legújabb. Az IVANHOE az angol legendák egyik hősének kissé átírt történetét dolgozza fel. A játékos feladata, hogy IVANHOE-t irányítva különböző kalandokon, akciókon keresztül megtalálja és kiszabadítsa Richard királyt. A programot a már eddig is jól bevált team készítette, de ezúttal egy neves grafikust kértek fel a játék alakjainak, háttereinek kivitelezéséhez. A szokásosnak megfelelően a program során különböző ügyességi feladatokat kell teljesítenünk, ám, hogy azért ez ne legyen olyan bonyolult többnyire csak a képernyő jobb széle felé mozogva kell lemészárolnunk az összes útunkba kerülő ellenséget.

Ezek közt mindenféle akad, talán a legkirívóbbak azok a karate mesterek, akik mintha csak egy előző OCEÁN-játékból lettek volna bemásolva. Talán ezt nem kellett volna, de azért a játék meglehetősen jó szórakozást nyújt annak, aki ezt az apró anakronizmust nem figyeli. Sajnos a játszhatóság tesztelésére nem juthatott túl sok idő, ezért leginkább azoknak ajánljuk, akik hajlandóak azért küzdeni a géppel, hogy néhány hihetetlenül szép grafikát lássanak.

A játék öt fő részre oszlik, melyek közül az első négy mindegyike után egy jutalom pályára kerülünk, ahol egy-egy izomkolosszust legyőzve juthatunk plusz életekhez.

FOTÓ: AMIGA





FOTÓ: AMIGA

A legelső részben egy erdőben kell mennünk és mindenkit lekaszabolnunk. Néhány helyen a gép nem enged tovább, ilyenkor igyekezzünk az összes közelünkben található ellenfelet megsemmisíteni. Találkozhatunk keselyűkkel is, ezeket megölve extra energiához jutunk. Ha már sikerült megfelelő számú (!) ellenfelet legyőznünk, akkor az egyik helyen egy kis kulcsra emlékeztető valami jelenik meg. Amíg ezt nem szedtük össze, addig nem enged át a gép a következő pályára. Néhány áldozatunk helyén esetleg egy-egy üvegcse, vagy pajzs jelenik meg. Az előbbi segítségével minden egyes támadásunk egyszerre háromfele fog irányulni, míg az utóbbi egy lángoló pajzsot ad, amivel jóval könnyebb leverni ellenlábasainkat. A következő szint ugyanez, ám ezúttal egy hajót kell megszabadítanunk a kalózoktól, s annyi újítás is van, hogy néhány helyen csak felfele ugorva juthatunk túl.

A következő rész talán a legélvezhetőbb azoknak, akik nem csak gyönyörködni akarnak a grafikai kivitelezésben. Itt egy bizonyos távolságot kell lovagolni, miközben mindenféle akadály nehezíti útunkat.

Ezután egy városban verekszünk, majd végre eljutunk abba a várba, ahol szerencsétlen Richard raboskodik. Ez a szint egy rendkívül szépen kivitelezett szabvány mászkálós játék, jóval könyebben leküzdhető ellenfelekkel vegyítve, mint a tisztán verekedős részekben.

Ha egy kis bolyongás után végre sikerül megtalálni a foglyot, megnyertük a játékot. Richard lovaggá üti IVANHOE-t. A többi már történelem...

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	93		
ZENE	80		A
JÁTSZHATÓSÁG	40		
Összesen:	65		

Castle Master

Négy évvel ezelőtt, amikor az első Freescape játék megjelent, mindenki elámult az új stílus láttán. Persze az új játékok mindig egy lépéssel jobbak, gyorsabbak, színesebbek voltak az előzőeknél. De végre megérkezett a Castle Master, amely láttán nekik sincs okuk panaszra. A két verzió ugyan nem teljesen egyforma (a 64-es változatból pár szoba kimaradt, vagy más helyre került), mégis szintén rendkívül élvezhető.

Kezdetben két karakter közül is választhatunk. Lehetünk herceg, vagy hercegnő, a lényeg mindenképpen az, hogy az egyiküket elrabolja egy sárkány. Ebből világossá válik, hogy a történet a sötét középkorban játszódik.

De lássuk mi történt eddig. MAGISTER, az öreg sámán 13 ezer(!) éves volt, és nagyon dühös. Emberek generációi próbálták megvetni lábukat a kedvenc tartózkodási helyén, a hegyen. Valahányszor ők felépítették otthonukat, ő azokat mindig lerombolta. Szerencsétlenségére egyszer 400 éves álomba merült, s ez idő alatt a normandok felépítettek egy kastélyt. Egy napon az emberek ásni kezdtek a környéken, és a zajra felébredt a MAGISTER. Felrepült, hogy elpusztítsa őket. De a hosszú alvás kiszívta az erejét, s az emberek csak röhögtek rajta. Ő pedig bosszúra készült. Egy este hatalmas varázslatot csinált, és a kastély lakóit elátkozott lelkekké, denevérekké tette, akik neki szolgáltak és a várát védték.

A két verzió kezelése lényegesen eltérő. Lássuk először a C64-est.

Nyolc irányba tudunk lőni és mozogni a joystickkel. A többi parancsot a billentyűzetről adhatjuk ki. Ezek lényegében megegyeznek a sorozat előző tagjaiban használtakkal.

Itt szerepelnek azok, amelyek eddig nem szerepeltek.

R – futás. Segítségével gyorsabban haladhatunk.

W – gyaloglás.

C – kúszás. Bejuthatunk olyan helyekre, ahova állva nem látnánk be.

I – belépés a load/save menübe. Itt láthatjuk még pontjaink és megölt ellenségeink számát, a talált kulcsok mennyiségét és azt, hogy ezek mit nyitnak.

A – ez talán a legfontosabb billentyű. Akció gombnak is hívhatnánk, mert tulajdonképpen ez felel meg a kezünknek. Segítségével nyithatunk és zárhatunk ajtókat, vehetünk fel tárgyakat, olvashatunk el táblákat, ihatunk üvegekből, vagy ehetünk meg ételeket. Az ezzel a gombbal kiadott parancs és a lövés mindig arra a pontra érvényes, ahová a képernyőn mozgatható kurzor mutat. Alapállapotban ez rögzített, ilyenkor tudunk mi mozogni.

SPACE-szel tudunk üzemmódot váltani, ilyenkor tudjuk a kurzort irányítani.

Amigán mindent a mouse-zal kezelhetünk. A jobb oldali gomb lesz a „kezünk", minden másra a bal oldalit használhatjuk. Mozogni az irányokat jelképező ikon megfelelő részére nyomva tudunk. A szem alatt illetve felett látható nyilak segítségével tudunk le vagy fel nézni. A menübe úgy léphetünk be, ha rányomunk a fent látható Castle Master feliratra. A bal oldalon levő torony ablakain választhatjuk ki a RUN-futás, WALK-gyaloglás és a CRAWL-kúszás parancsokat.

Ami mindkét gépen közös. A rúdon levő súlyok mennyisége mutatja az erőnlétünket. Az alatta látható pálcán függenek a kulcsaink (összesen tizet találhatunk, de a feladat már héttel is megoldható). A keskeny fekete mezőbe írja ki a gép az éppen aktuális üzeneteket, például, hogy hol járunk, vagy mit látunk.



FOTÓ: AMIGA

FOTÓ: AMIGA



Most még néhány jó tanácsot szeretnénk adni azoknak, akik kedvet kaptak a játékhoz:

– A falon néha táblákat találunk, amelyek idézetekbe foglalva rejtett információkat tartalmaz-

nak. Sajnos ezek még az adott nyelv ismerőinek is fejtörést fognak okozni.

– Növeljük minél nagyobbra erőnket.

– A borospincében található üvegek alkoholt, erőitalt, vagy mérget is tartalmazhatnak.

– A konyhában nézzünk be az asztal alá is!

– Ne próbáljuk megülni a lovat, inkább vizsgáljuk meg a hasát!

– A vár előtt levő szikla eltolható, csak türelem és sok erő szükséges hozzá.

– Ha leeresztettük a vizet, kukkantsunk le a medencébe.

– Kevés az erőnk? Menjünk be a konyhában található kandalló mögé.

– Ne lőjünk a tér közepén álló zászlóra!

– Nem tudunk mit kezdeni a kúttal? Próbáljuk meg kúszva!

– Az istálló melletti sufninak nincs ajtaja? Dehogy nincs, csak hátulról kell megpróbálni (a fal és a ház között van egy kis rés).

– A kórházban kiheverhetjük sérüléseinket.

Kedves FREESCAPE-rajongók. A programozók 1–200 játékkal töltött órát ígérnek. Lehet tehát próbálkozni! Örömmel látnánk annak az olvasónak a levelét, aki arról tájékoztat, hogy már végigcsinálta a játékot!

Martin

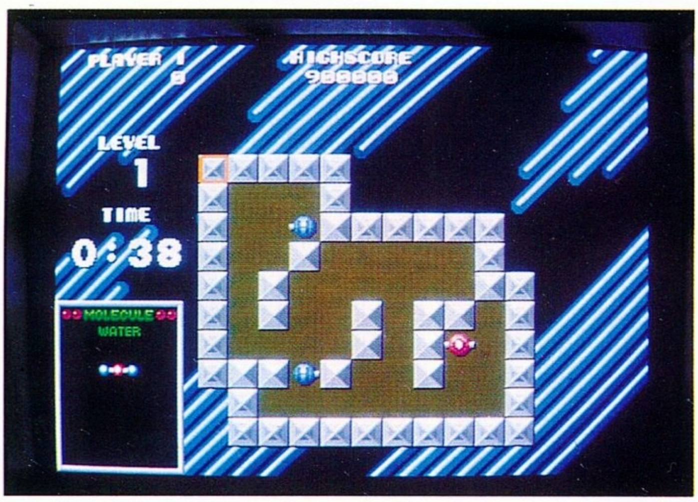
	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	71	60	A
ZENE	85	85	
JÁTSZHATÓSÁG	75	75	64
Összesen:	77	72	

Atomic

A Thalion cég legújabb programja egy már-már elfeledett régi 64-es játék; a Sokoban újrafeldolgozása. Aki még emlékszik rá annak valószínűleg túl sok újat nem tudunk mondani.

A játék célja, hogy egy előre megadott atommodellt állítsunk össze a képernyőn látható elemekből. Egy-egy elemet úgy választhatunk ki, hogy egy kurzort rámozgatunk, majd megnyomjuk a joystick tűzgombját. Most már a tárgyat irányíthatjuk a kurzor helyett. Amikor sikerült a részecskét rendeltetési helyére mozgatnunk a tűzgomb ismételt megnyomásával tehetjük azt le. Ez így nem jelentene önmagában különösebb problémát, ám egy szigorú megkötés jelentősen megnövelheti nehézségeinket; ha a kiválasztott tárgyat valamilyen irányba elkezdjük mozgatni,

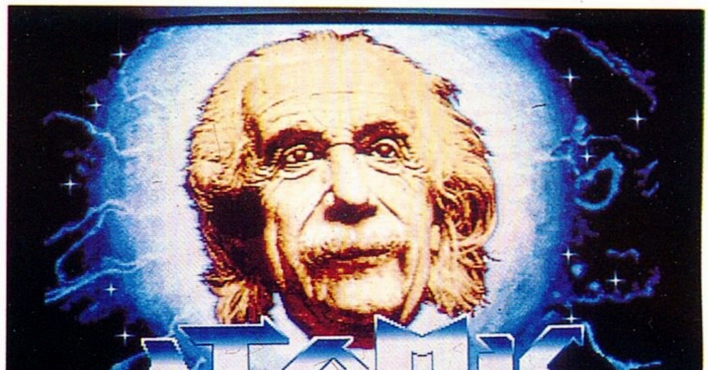
FOTÓ: AMIGA



egészen addig nem áll meg míg egy másik atomba, vagy falba nem ütközik.

A játék különböző pályákon játszódik, természetesen ezeken mindig más és más molekulákat kell kiraknunk. Minden egyes pályához korlátozott számú idő áll rendelkezésre, s ha ez letelik a gép könyörtelenül véget vet játszadozásunknak. Az egyes feladatokhoz egyre több gondolkodási időre lesz szükségünk, hogy ki tudjuk találni a megfelelő útvonalat az atomok célbajuttatására. Persze, ha valaki olyan játszik a programmal, mint a címképen látható Einstein nevű úriember akkor lehet, hogy a játék nem fog különösebb fejtörést okozni neki...

FOTÓ: AMIGA

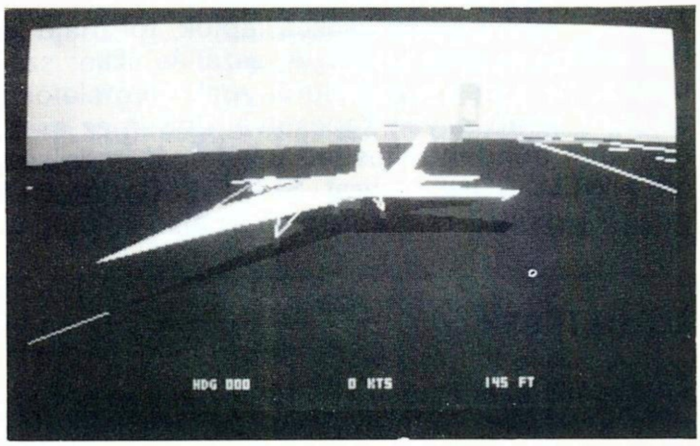


	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	85	35	A
ZENE	40	40	
JÁTSZHATÓSÁG	70	70	64
Összesen:	73	73	

Az „elfogó" harcba lép

F/A 18 INTERCEPTOR

A RETALIATOR előtt megjelenő repülőgép-szimulátorok közül talán a legismertebb, és a leginkább közkedvelt játék leírását látja maga előtt az olvasó. Az Interceptort nagyszerű 3D-s megjelenítése és élethű mozgása teszi igazán jól játszhatóvá.



FOTÓ: AMIGA

A játék kezdetekor – ha írható a lemez – a rajta levő elmentett játékállás is betöltődik. Ha nem írható a lemez, akkor gombnyomás után még mindig van lehetőség ennek bejuttatására: Kapcsoljuk ki az írásvédőt, majd nyomjunk return-t, így a menühöz jutunk. Ha új játékot akarunk kezdeni, csak a return-t kell ismét megnyomnunk, hogy a menüből válogathassunk. A következő lehetőségek közül választhatunk:

1 Demo (Bemutató repülés)
2 Szabad repülés, nincs ellenséges támadás
3 Manőverek bemutatása
4 Manőverek gyakorlása
5 Minősítés (Szükséges a küldetésekhez)
6 Választható küldetések (Csak minősítés után)
7 Következő küldetés
8 Repülési statisztika

Az ESC billentyű újraindítja a választott funkciót. SHFT + ESC-re az előbbi menüt kapjuk. A 2–7-es pontoknál azonosítót kér a program, de ezt csak akkor veszi figyelembe, ha nem töltöttünk be elmentett játékállást. Egyébként a betöltött azonosítót használja kimentéskor is.

SZABAD REPÜLÉS

Az indulási hely három földi, és az anyahajó közül választható. F/A 18 vagy F 16-os géppel repülhetünk. (Mivel a későbbiekben egy kivétellel csak F/A 18-ast használhatunk, így eltekintünk a két gép közti jelentéktelen különbségek ismertetésétől). Választás után a kép a térképről ráközelít a repülőnkre. Ezentúl – itt is és máshol is – return-nel rögtön a pilótafülke képét kapjuk. F1–F10-zel 10–100% között változtatható a hajtómű teljesítménye, illetve ‹-vel csökkenthető, › jellel pedig növelhető. Az anyahajóról csak legalább 90%-kal lehet felszállni, más esetben a 150 km/h sebesség a határ. Kormányzáshoz nemcsak a joy, hanem a cursor billentyűk is használhatók. A; és : hatására a függőleges kormány mozdul balra, illetve jobbra. Emelkedés vagy süllyedés közben ilyenkor is bedől a gép, de az értelmes billentyűzetnek köszönhetően a korrigálás ebben az esetben sem okoz gondot. Emelkedni természetesen csak az ózonréteg határáig lehet (40960 láb). Felszállás után a futóműveket a G billentyűvel húzhatjuk be.

A műszerfal felépítése balról-jobbra: katapult, fékszárnyak, futóművek és horog a gumikötélhez, fegyverzet, üzemanyag, radar, szöveges jelzések, irány, műhorizont, sebesség, tolóerő, nagyítás, az öt kis lámpa: ellenséges gép (piros), baráti gép (zöld), irányított rakéta, hókövető rakéta (fehér), alacsony teljesítmény (piros), rakétaelhárító rendszer (ECM), anyahajó koordinátái. Előre a szélvédőre vetítve a magassságot jobbra, a sebességet balra láthatjuk. A felső számsor az irány tíz fokokban. Balra alul látható a gyorsulásunk (g).

Leszállni akár mezőre is lehet. Innen felszállhatunk, ha eljutunk egy útig (nem úgy mint a tengerről). Legelőnyösebb azonban a leszállóhelyek egyikén leszállni, mert itt pótolják az elhasznált üzemanyagot és a fegyverzetet. Anyahajóra leszálláskor a gumikötelekbe beakadó horgot A-val kell kiengedni, közben a fékszárnyak bekapcsolása ajánlatos (balra nyíllal). A hajó fedélzete 145 láb magasan van.

M-mel a térképet tudjuk ki-be kapcsolni. Az ü/+-al csökkenthető/növelhető a nagyítás. Ez vo-

natkozik a pilótafülke külsőnézetére is. Az ENTER-rel ez ki-be kapcsolható. A nemzetközi tizes billentyűzeten 1–9 és a „." segítségével különböző irányból láthatjuk repülőnket. Belülről kifelé nézve 1 lefelé, 2 hátra, 4 balra körbe, 6 jobbra körbe, 7 fölfelé, 8 előre jelentéssel bír.

MINŐSÍTÉS

Ahhoz, hogy a küldetéseket kapjuk, föl majd le kell szállni az anyahajóra. A leszállás akkor szabályos, ha a gép a menetiránynak megfelelően áll, a hajtómű ki van kapcsolva. Ebben az esetben mint minden teljesített feladatnál, megjelenik a WELL DONE! felirat. SHIFT+ESC után 6-ra majd F1-re ill. 7-re megkapjuk az első küldetést.

KÜLDETÉSEK

F1-Vizuális ellenőrzés F16/F18-al. Csak az azonosítás a feladat, de természetesen lelőhetjük az ellenséges gépet. Felszállás előtt minden esetben megkapjuk a legközelebbi ellenséges gép irányát (VECTOR FOR BOGEY). Célszerű emelkedés előtt beállni ebbe az irányba, majd ha messze van a gép a tolóerő 100%-os elérése után az F10 újbóli megnyomásával az utánégetőt bekapcsolva minél magasabbra emelkedni, mert így érhetjük el a legmagasabb sebességet. Ha sikerült befognunk a MIG–29-est és megjelenik a már ismertetett WELL DONE! RETURN TO CARRIER! üzenet, már csak az anyahajóra való leszállás maradt hátra. Ha ez is megvolt, az állás elmentődik. (SHIFT+ESC)

F2-Védelmi feladat. Az elnök gépét (AF–I) megtámadták. A támadókat minél hamarabb meg kell semmisítenünk. Ha üzenetet (sárga színűt) kapunk a leszálló AF–I-es képével akkor elég gyorsak voltunk. Ha kép nélkül kapjuk, akkor ESC-velújra kell kezdeni a küldetést. A radaron a tárgyak ugyanolyan színnel vannak jelölve, mint

FOTÓ: AMIGA





FOTÓ: AMIGA

amilyen színnel a műszerfal jobb felső sarkában lévő kis négyzetek. Az általunk kilőtt rakéta zöld, az anyahajót lila színnel jelzik. Ha ellenséges gép jelzést kapunk, állítsuk a radarképet (R-rel) úgy, hogy a gép benne legyen, ekkor T-re a követőrendszer rááll. Ettől kezdve a radaron villogó pont illetve a négyzettel körülvett gép (előttünk a szélvédőn) az a gép. RETURN-nel váltható a fegyverzet a következő sorrendben: irányított rakéta, hőkövető rakéta, gépfegyver. A jobb alsó sarokba vetített szám a cél távolsága. Ha ez alatt megjelenik az IN RNG felirat, a cél hatótávolságon belül van. A tűz megnyomása után már csak a célon kell tartanunk a kivetített négyzetet, benne az elforgatott négyzettel. Előfordulhat, hogy aluminium törmelék kilövésével megtévesztik a rakétánkat. (Nekünk ugyanezt kell tennünk hasonló esetben). Ezt a C megnyomásával érhetjük el. Hőkövetők ellen F-et használjunk. Mindkét ellenszer csak 15-ször használható. Ha más nincs J-vel bekapcsolható a rakétaelhárító rendszer, ami ügyes manőverezéssel párosítva eredményes lehet. Attól kezdve, hogy megnyomtuk a T-t (nyomkövető rendszer) a cél magassága (ALT), sebessége (SPD) és iránya (HDG) felváltva látható a radar alatt.

F3-Ellopott repülőgépek elfogása. Két különleges rakétaelhárító rendszerrel felszerelt F16-ost elloptak, amit nekünk kell visszatérítenünk. Ezeket nem szabad lelőnünk, csak a védelmükre kijelölt MIG-eket. A gépek alacsonyan nyugat felé tartanak. Közelről kell követni őket. Ha nem sikerül visszafordítani, hosszú idő után akkor is megkaphatjuk a WELL DONE! LAND ON CARRIER! feliratot.

F4-Lezuhant pilóta kimentése. A radaron lilával jelzett pont, a közeli sziget mellett lezuhant repülőgép pilótáját jelzi. Feladatunk minél alacsonyabban és minél lassabban a pilóta fölé repülnünk és a megfelelő pillanatban a SHIFT+F-fel ledobni a mentőkabint. Erre az időnk minimális! Igyekezzünk!

F5-Nagy hatótávolságú rakéta elfogása. 9 percünk van a rakéta célbaéréséig. Mivel a rakéta

sebessége 625km/h, csak úgy érhetjük utól, ha az utánégetőt bekapcsoljuk. Amikor megjelenik az IN RNG felirat a szélvédőn, rögtön lőjünk ki egy hőkövető rakétát és igyekezzünk középen tartani a célt. (Ha túl közelről tesszük, akkor igen valószínű, hogy nem tudjuk követni a mozgását). Ha sikerül, ezt a küldetést is teljesítettük.

F6-Anyahajó és tengeralattjáró közötti harc. Az összes (4–5) MIG-et és a nagy hatótávolságú rakétát is meg kell semmisítenünk (ha kilőtték a tengeralattjáróról). Végül – vagy közben – 100 lábnál alacsonyabban körbe kell kerülni a tengeralattjárót. Ha éppen nincs ellenfél a légtérben, ne lepődjünk meg. Szálljunk le, pótoljuk a felszerelésünket. Mire ismét felszállunk már lesz új ellenségünk. Ha ezt is lelőttük, már csak egy sikeres leszállás maradt hátra...

A játékot egyébként a P gombbal lehet felfüggeszteni.

Tehát a funkcióbillentyűk:

F1–F10	:tolóerő szabályozása
	:fék (földön)
a	:vonóhorog ki/be
g	:futómű ki/be
RETURN	:fegyverzet váltás
ENTER	:külső/belső kép
";"":"	:függőleges kormány
ESC	:újra az előző funkció
SHIFT+ESC	:vissza a MENÜ-höz
M	:térkép
Ü/+	:nagyítás csökk./növ.
	:fékszárnyak ki/be
T	:nyomkövető be/ki
R	:radar be/ki
J	:rakétaelhárító rendszer
C	:aluminium törm. kiszórása
F	:hőkövető megtévesztése
P	:játék felfüggesztése

Ennyi segítséggel már szinte gyerekjáték a küldetések teljesítése...
Sok sikert!

Setény János

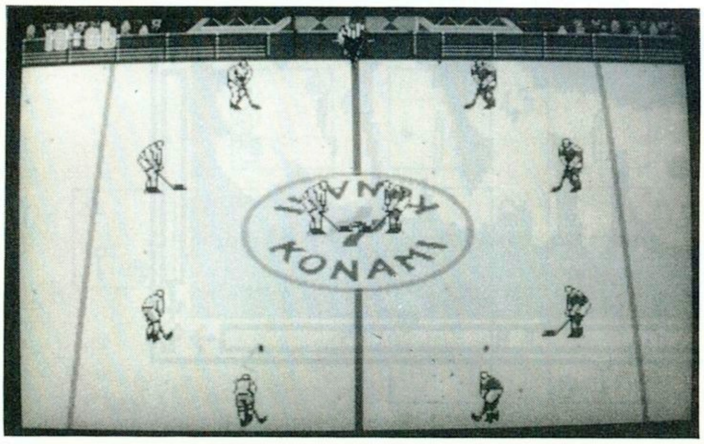
	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	85		
ZENE	25		A
JÁTSZHATÓSÁG	90		
Összesen:	90		

Blades of steel

Akik már nehezen viselik a nagy forróságot, azoknak most egy kis hűsítőt ajánlok, bár a Konami legújabb jégkorong programjában néha melegebb helyzetek adódnak mint a tűző napon. Vegyük elő korcsolyánkat és menjünk ki a jégre.

Hatalmas szerencsénk van már a bajnokság kezdetén. Az NHL nyolc legjobb csapata próbál megszerezni magának, s nekünk csak a legszimpatikusabbat kell kiválasztanunk. (Ha még nem vagyunk elég profik, gyakorlásra is szükségünk lesz.) A küzdelmek három korcsoportban zajlanak, melyek nehézségükben térnek el egymástól.

FOTÓ: AMIGA



Két játékos nem vehet részt a bajnokságban, ekkor csak barátságos meccset játszhatunk.

Játékosainkat a kettes joystickkal irányíthatjuk. Passzolni a tűzgomb rövid megnyomásával tudunk. Ilyenkor a korong abba az irányba megy, amelyre a joyt nyomjuk. Lövésnél a kapu előtt egy kis jel mutatja a célt, így ütéseinket nagyon pontosan tudjuk helyezni. Az ellenfél játékosait bodicsekkel állíthatjuk meg. Nagy lökések után gyakran verekedés tör ki a két játékos között, melynek végén a vesztest a bíró leviszi a pályáról. Az ökölpárbajban nagy ütéseket vihetünk be ellenfelünk fejére.

A program sajnos nem ismeri a hoki szabályait, és ez súlyos hiba. Nincs les és kiállítás sem. Minden gól után a játékosok örömtáncot lejtenek a jégen, ami a vesztes számára nagyon idegesítő tud lenni. A grafika elég jó, a zajok viszont gyengék. (A betöltéskor megszólaló digitalizált hanghoz képest különösen rosszak.) A játék egyébként élvezetes, jól kezelhető. Ha pedig megnyertük a bajnokságot, mehetünk újra a strandra.

T.B.

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	62	75	A
ZENE	10	10	
JÁTSZHATÓSÁG	33	55	64
Összesen:	37	53	

Mi már tudomásul vettük, hogy életünk szerves részévé vált a számítástechnika!

2C Áruház
1136 Budapest
Balzac u. 35.
tel.: 14-02-954
Mini 2C
3530 Miskolc
Vörösmarty u. 51.
tel.: 46-86-538

AMIGA 500
RF Modulátor
A1084S Monitor
20Mbyte Harddisk
Printer kábel

NOVOTRADE

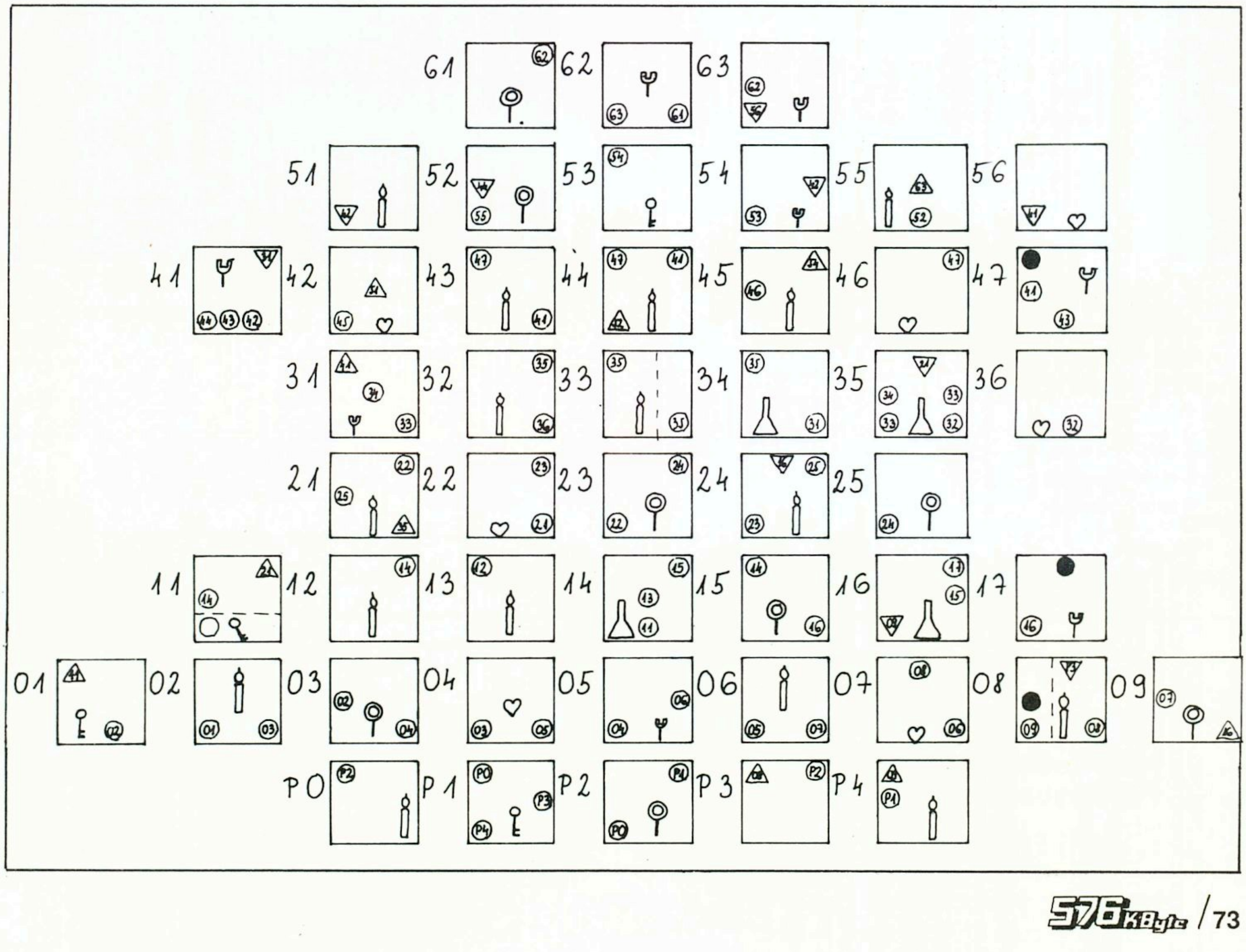
Acélidegek kellenek

OLI & LISA III.

Régi ismerőseinkkel találkozhatunk az OLI & LISA III. című játék keretében. A mókás kinézetű OLI ezúttal hétvégi piknikre csábítja szívszerelmét, ám az autója az utolsó pillanatban felmondja a szolgálatot. Ha nem akar lemondani erről a csodálatos víkendről, muszály minél előbb megjavítania járművét.

Csak egy a bökkenő. A szükséges alkatrészek és szerszámok OLI kastélyának különböző helyiségeiben találhatók. Ezeket kell megtalálnia segítségünkkel, különben ugrott a „randi".

Válasszunk tehát autót és színt, s máris ajtóstól rohanhatunk a labirintusba. Vessünk egy pillantást a térképre! Első ránézésre kissé zavarosnak tűnhet, másodikra még inkább! Ha azonban egy-két gyakorló menetet kipróbálunk, már kissé áttekinthetőbbé válik a rajz. Mint az látható, a kastély 48 helyszínét ábrázoltuk. Az egyszerűség és áttekinthetőség kedvéért a szállodákban szokásos szobaszámozást használtuk, tehát pl. a 34. számú helyiség a 3. szint 4. szobáját jelenti. Erre azért van szükség, hogy tudjuk mennyire távolodtunk el a pincében található P.O.-val jelzett garázstól, melybe a leggyakrabban kell visszatérnünk. A szintek közt lifteken közlekedhetünk, ezt jelzi az egyes szobákban háromszöggel jelzett ajtó. A felvonó abba az irányba visz, amerre a háromszög csúcsa mutat (vagy amerre akar), és abban a helyiségben szállunk ki belőle, amelynek a száma a háromszögben szerepel. A körök, melyekben szintén számok állnak, az ajtókat és kapukat jelképezik, és jelzik, melyik helyiségbe juthatunk rajta. Mivel egy-egy szobában több ajtó is van, ezért az ábránkon a háromszögek és körök helye mutatja azt is, hogy az eredeti képen

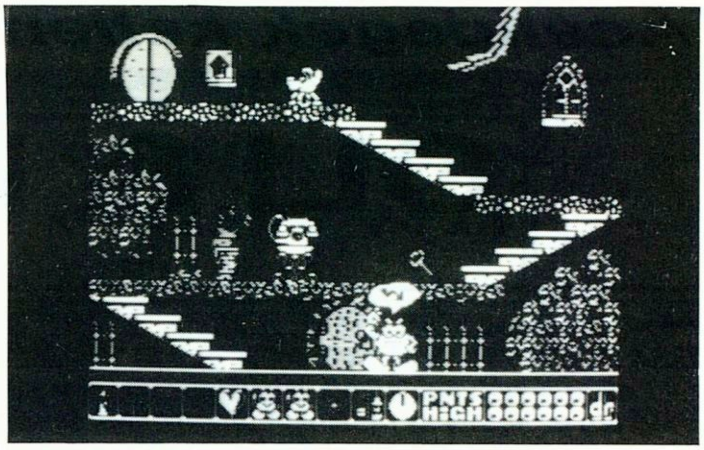


melyik ajtó hol helyezkedik el. Egy nagyszerű példa: szeretnénk a kiinduló pontról, tehát a 01-es helyiségből a 36. helyiségbe jutni. Menjünk a liftajtó melletti nyílhoz, tűzgombra beszállhatunk. A 11-es helyiségben vagyunk. Újra liftezzünk feljebb ezúttal a 21-be jutunk, majd ugyanígy a 35-be. Innen a jobb oldali alsó ajtón a 32-be, majd itt is a jobb alsó ajtón máris a 36-ba értünk. Ugye milyen egyszerű? Ha nem sikerül próbáljuk meg még egyszer. Idősebbek hamarabb abbahagyhatják!

Ha már tudunk közlekedni a kastélyban, vizsgáljuk meg mire is van szükségünk. Először is kerítsünk egy nagyítót, mivel OLI igencsak vaksi. (Vagy a tűszelepet keresi?) Csak ennek segítségével találhatjuk meg a keresett alkatrészt, amit egy fénylő és villogó négyzet jelöl. Ha ez megvan, – OLI jelzi, hogy OKÉ –, induljunk a garázs felé és szerezzünk egy villáskulcsot. Így már beszerelheti OLI a hiányzó alkatrészt a garázsban álló autóba. Feltéve, hogy még a 01-es helyiségben található kapukulcsot nem felejtettük el megszerezni. Különben csak a vállunkat vonogathatjuk a bezárt garázsajtó előtt. Ha sikerül egy-egy alkatrészt a helyére tenni, újra és újra nagyítót, alkatrészt, villáskulcsot kell kerítenünk. Vigyázzunk, mert csak ebben a sorrendben vehetjük magunkhoz őket.

Érdemes a képernyő bal alsó sarkában pislákoló gyertyára is vetni néha egy-egy pillantást. Ha azt látjuk, hogy tövig ég, siessünk egy olyan helyiségbe, ahol gyertyát szerezhetünk. Ha nem sikerül, akkor a kihunyó gyertyafényben vehetjük tudomásul, hogy LISA, legnagyobb bánatára kénytelen mással tölteni a szabadidejét. (Hiába ilyenek a nők!) Ha sikerül égve tartani a gyertyánkat, akkor is érhetnek minket balesetek: vagy a szobákban lévő lépcsőkről eshetünk le, vagy a kastélyban lévő háziállataink (pl. kutya, egér, kacsa) pusztítanak el minket. Utóbbiak ellen bizonyos védelmet nyújt az a néhány palack varázs-whisky, melyeket egyes szobákban találhatunk. Sajnos a hatása csak igen rövid ideig tart. Jobb tehát ha óvatosan elosonunk mellettük. A kastélyban szíveket is találunk. Ezeket akkor érdemes felszedni, ha egy-két életünket már elvesztettük, mert egyszerre legfeljebb három életünk lehet.

Ha sikerül mind a nyolc alkatrészt beszerelnünk, rendkívül kellemes meglepetésben lesz ré-



FOTÓ: C–64

szünk. Hogy mi az? Egyelőre legyen titok. A legjobb autószerelők és a legkitartóbb labirintuskutatók előbb-utóbb úgyis meglátják. Még néhány gondolat: van egy-két helyiség, melynek bizonyos részei el vannak zárva. Ide hiába is próbálnánk bejutni, talán még OLI megalkotója sem tudja a módját. Némi segítséget jelenthetnek a telefonok, belőlük az alkatrészek irányát tudhatjuk meg. És végül egy jótanács: a 31-es helyiség középső ajtajához kulcs kellene, de ide ne használjuk el, mert később még szükségünk lehet rá. Inkább kerüljünk másfelé.

A játék grafikája egyébként egyszerű, de szellemes. A figura a labirintusjátékokhoz képest igazán jól irányítható. Az autó típusának és színének választott kombinációja az alkatrészek nyolc féle elhelyezkedését biztosítja, így újra és újra kezdhetjük a játékot anélkül, hogy bármit is tudnánk arról, hogy merre kéne mennünk. A program hangjai nem lennének rosszak, ha nem kéne kétszázötvenhatszor végighallgatni. Aki azonban kíváncsi a végkifejlettre, kénytelen ezt az apróságot elviselni. Meglátjátok megéri. Megéri?!!

Jó barangolást és acélidegeket kívánok.

J.A.

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		70	
ZENE		50	
JÁTSZHATÓSÁG		90	64
Összesen:		70	


R & Я
NEWIEN
REICHHOLF & REICHHOLF OHG
computer, peripherie - video, hifi
TABORSTRASSE 25. 1020. WIEN
Tel: 214 46 82 Fax: 216 31 76
HÉTFŐ-PÉNTEK
9-18
SZOMBAT
8-12
50 DISK 3,5" DS-DD 370.-
100 DISK 5,25" DS-DD 278.-
AMIGA
Amiga Specialista 1984-óta
EXT FDD 3.5"
KÜLSŐ MEGHAJTÓ CSATLAKOZÓVAL 1500.-
512 K BŐVÍTŐ A 500 KAPCSOLÓ + ÓRA 1240.-
2490.-
AMIGA 500 Superset: Csak! 8300.-
A 500 BŐVÍTŐ + MEGHAJTÓ
MINDEN ÁR NETTÓBAN ÉRTENDŐ!

Kalamajka a cirkuszban

Fiendish Freddy's Circus

A nagy sikerű Circus Attraction nevű cirkuszi játék nyomán születhetett a Mindscape programozóinak az a bolondos ötlete, hogy egy hasonló stílusú, de rengeteg humorral megfűszerezett cirkuszi játékot készítsenek. Ezt az elképzelést nagyszerűen sikerült megvalósítani a Fiendish Freddy's Circus-ban.

A játék alaptörténete dióhéjban a következő: a „Big Top of Fun" cirkusz adósságai már olyan magasra rúgtak, hogy a hitelező megunva a dolgot, azt a feltételt szabja a cirkusz számára, hogy ha nem fizetik vissza a 10 000$-os tartozást, akkor a telket, amelyen eddig a cirkuszi sátor állt, új tulajdonosnak adják el, megpecsételve ezzel a cirkusz sorsát. A telekre a gonosz Freddynek fáj a foga, hogy tervét, egy hatalmas toronyház felépítését, megvalósíthassa. Hogy számítását senki se húzhassa keresztül, felbérel egy kis „egérképű" bohócot, hogy az utolsó előadáson mindenáron zavarja meg a produkciókat, teljesen lehetetlenné téve ezzel a szükséges 10 000$ megszerzését. Hogy sikerül-e megmenteni a cirkuszt, az már a mi ügyességünkön múlik. Annyit azért el kell árulni, hogy nagyon nehéz dolgunk lesz...

A játékot 1–5 személy játszhatja, de érdemes először a „Partice" funkciót választani, hogy a valódi erőpróbára már jól begyakorolhassuk a különböző feladatokat. Lássuk melyek is ezek:

- **High Diving (Toronyugrás)**

Emberünket, mely a tűzgomb megnyomásával elrugaszkodik a trambulinról, úgy kell irínyítanunk, hogy a porond alján levő medencébe essen. Ügyeljünk arra, hogy a bal alsó sarokban látható célkeresztet a szabadesés alatt végig a medence közepén tartsuk. Hogy minél több pontot kapjunk a bíráktól, az esés közben különböző „figurákat" mutathatunk be a joy gyors ide-oda mozgatásával, majd a „tűz" megnyomásával. Ezek a pózok igen mulatságosak, de röhögés közben se feledkezzünk meg, hogy a porond alján ott vár minket még egy kis fürdő. Néha az egérképű bohóc megpróbálja emberünket a helyes irányból eltéríteni. Ez ellen tűz+balra mozdulattal védekezhetünk, mire a bohóc eltűnik, és, ha elég gyorsak vagyunk, akkor még korrigálhatunk.

Ha minden sikerül, akkor jöhet a következő ugródeszka, amely már kétszer olyan magasan van. A medence felülnézeti rajza azonban megtévesztő: nem a perspektivikus ábrázolás miatt látjuk kisebbnek a célt, hanem valóban összement, olyan lavór nagyságúvá. Ezért ne lepődjünk meg, ha az utolsó pályán egy fogmosópohárba kell beletalálnunk.

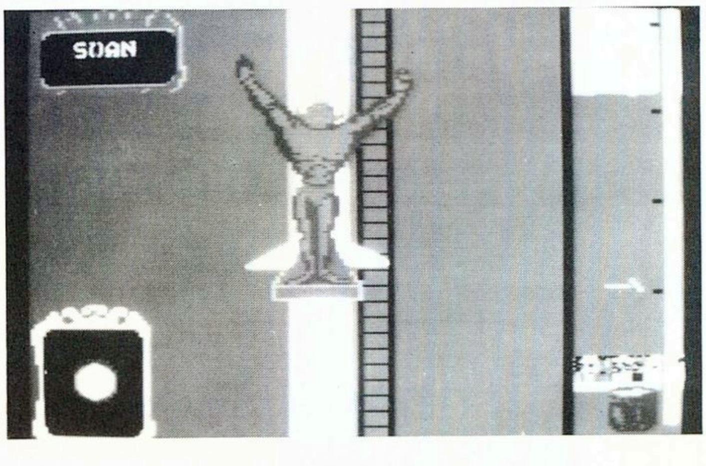
- **Juggling (Zsonglörködés)**

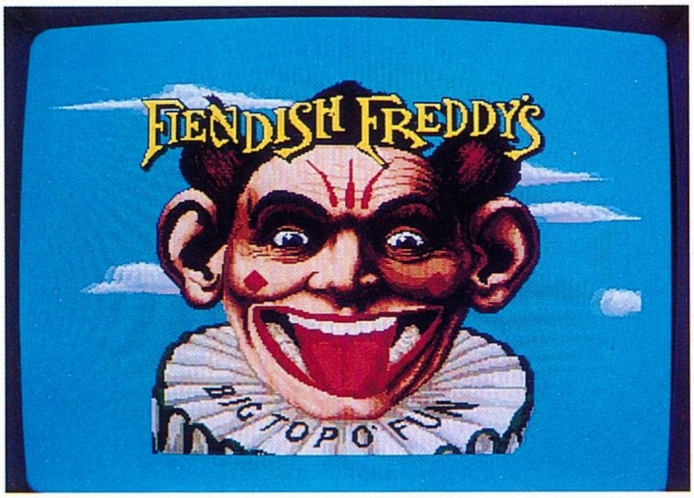
Bohócunkkal egy fóka által bedobált jónéhány labdával, karddal és fáklyával kell zsonglörködnünk. Az elkapás és a feldobás menete a következő: az adott tárgynak úgy kell esnie, hogy jobb kezünkkel kapjuk el, ami a képernyőn a bal oldali. Ha sikerült a tárgyat elkapni, tűz+jobbra hatására a labdát átvesszük a másik kezünkbe, majd újra feldobjuk. Erre azért van szükség, mert csak két kezünk van, de néha 3-4 tárgy is a levegőben van. Ha egy tárgy leesik, akkor a jobb olda-

FOTÓ: AMIGA

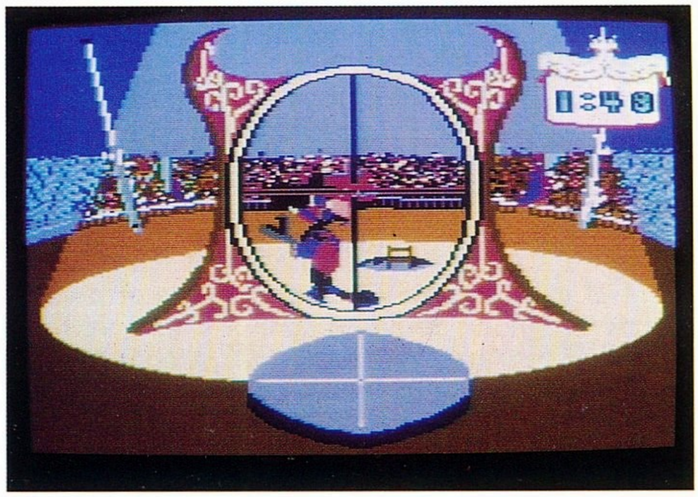


FOTÓ: C–64





FOTÓ: AMIGA



FOTÓ: AMIGA

lon levő kis lámpák egyike kigyullad. Összesen négy hibázási lehetőségünk van, az ötödiknél egy hosszú kampó benyúlik és a nyakunknál fogva biciklistül kicibál minket.

Hogy dolgunk még nehezebb legyen, néha egy rivális bohóc elvonja a fóka figyelmét egy kishalat rángatva az orra előtt majd egy bombát dob be labda gyanánt. A bomba elől nem kell elfutni, hanem el kell kapnunk és vissza kell dobnunk a feladónak. Ezt a következőképpen tehetjük meg: a jobb kezünkkel elkapjuk, majd a „tűz +le" mozdulatra a bohóc magához öleli a bombát. Gyorsan kerekezzünk a jobb oldalra, majd „tűz+fel". Ekkor bohócunk kidobja a veszélyes ajándékot, mely így a feladót robbantja fel. Ha azonban nem sikerül megszabadulni tőle – azaz, ha leesik a földre, vagy véletlenül ismét a levegőbe dobjuk – akkor a földről visszapattanva felrobban és apró kupac hamuvá leszünk. Ha minden manőverünk sikerül, és baj nélkül letelik az idő, akkor jöhet a következő szint, melyen egy robbanó szivarral kell hasonló módon „elbánnunk". Végül pedig kismackókkal is kell zsonglörködnünk úgy, hogy azok pontosan az alul mozgó babakocsiba essenek.

Meg kell jegyeznünk, hogy ez egy igen sok gyakorlást és nagy ügyességet igénylő pálya.

• Trapese (Trapéz)

Az egyik trapézról a másikra kell – Tarzan módjára – átugrálni. A platóról a joystick „balra" húzásával lehet elindulni, az ugrás a „tűz+balra" útján történik. Akkor kell az egyikről a másikra ugrani, amikor azok a legközelebb kerülnek egymáshoz. Nagyobb lendületet a joy „jobbra-balra" húzásával lehet elérni. Az ugrást azonban nem szabad túl sokáig halogatni, mivel „riválisunk" megúnva a dolgot, elnyiszálja a kötelünket és ennek ugyanaz lesz az eredménye, mint egy sikertelen ugrásnak: széttárt karokkal a mélybe zuhanunk. A pályát tovább nehezítik azok a mozgó papír- és tüzes karikák, amelyeken szintén át kell ugrálnunk. Ezeken csak úgy tudunk továbbjutni, ha pontosan a közepébe ugrunk, ellenkező esetben a végeredmény leesés vagy elszenesedés lesz.

Ez a pálya sem fog mindenkinek elsőre sikerülni...

• Knife Throwing (Késdobálás)

A feladat egyszerű: a forgó dobon levő lufikat kell kipukkasztani, de lehetőleg úgy, hogy a szende hölgynek ne legyen semmi baja. Ha mégis eltaláljuk, az különféle zajokat csal ajkára. A bedobott és felrobbanó bombák csak koncentrálásunk megzavarására szolgálnak. Ha időre nem sikerül kilyukasztani a lufikat, akkor az egérarcú bohóc meglazítja a köteleket és partnernőnket maga alá temeti a feldőlő plató.

• Tightrope (Kötéltánc)

Emberünkkel át kell gyalogolni a kifeszített kötélen. Az irányítása a következőképpen történik: joy „fel" = gyaloglás előre, joy „le" = hátrafelé gyaloglás, joy „jobbra és balra" = egyensúlyozás. Az első pályán csak át kell gyalogolni az egyik oldalról a másikra. Ha a botunk elsötétedik, akkor vészesen megdőltünk, és ha nem korrigálunk gyorsan, akkor láthatjuk magunkat, amint egy újjal kapaszkodunk a kötélbe, és egy bohóc (a már jól ismert „egérképű") egy fakalapáccsal hatalmas ütést mér ujjainkra. A második szinten az „egérképű" egy propelleres sapkában próbálja megzavarni mutatványunkat. Ne sokat időzzünk, minél gyorsabban érjünk át a másik oldalra. A harmadik szinten is tartogat számunkra meglepetést „régi ismerősünk". Váratlanul felbukkanva egy kiélezett korongot hajít felénk. Ez

ellen úgy védekezhetünk, hogy a „tűz"-gombot megnyomva a rudat magunk elé tartjuk, de ehhez a manőverhez stabilan kell állnunk, hogy le ne szédüljünk, illetve emberünknek ne az egyensúlyozással kelljen törődnie, mert ebben az esetben védtelenné válunk az éles koronggal szemben. Ha a korong lepattan a botunkról, akkor már csak ügyesen tovább kell egyensúlyoznunk a kötél végéig.

- **Cannonball (Emberi ágyúgolyó)**

A kép felső ágyában a gumiágy és az ágyú távolságát láthatjuk, amit most – de később, a levegőben már nem! – jobbra-balra tudjuk változtatni. Ezt a bal alsó sarokban levő kis ágyúsziluettben levő puskapor mennyiségével arányosan kell beállítani. Azonban ehhez is gyorsaság kell, mivel ha a felső sávban látható repülő fölénk ér, akkor barátunk a nyakunkba ejt egy üllőt, ami nem egy nagy élmény.

Figyelem! Ellenfelünk minden újabb szinten egyre kevesebb gondolkodási időt hagy számunkra!

Ha beállítottuk a távolságot, akkor nyomjuk meg a „tűz"-gombot, mire az ágyú dőlni kezd, a következő tűzre pedig emberünket is kilövi – röppályája a felső sávban látható. Vigyázat! Ha túl korán nyomjuk meg a tűzgombot, akkor az ágyú mellé esünk, ha nem nyomjuk meg, akkor kigurulunk az ágyúból. Ha nem jól céloztunk, akkor oszlopba ütközhetünk, lyukat üthetünk a földbe, vagy akár árkot is szánthatunk. Ha a célzás pontos, akkor a gumiágy gyengéden a földre dob, ahol diadalmasan húzhatjuk ki magunkat, fogadva a nézők gratulációit.

Ez a pálya sok gyakorlással szinte rutinná fejleszthető, de ehhez igen gyors helyzetfelismerés szükséges, különösen a második és harmadik szinten, ahol alig van gondolkodási időnk.

Az egyes pályák között a zsűri értékeli a produkciónkat, de véleményeik különbözősége miatt gyakran kisebb „összeütközésekre" kerül sor. A játék során azonban nem pontokat kapunk, hanem a bevétel nagysága jelenik meg a táblákon. Ha nem tudjuk összeszedni a 10 000$-t, akkor sajnos a régi cirkuszi sátor helyén egy óriási toronyház fog felépülni, és ezzel véget is ér cirkuszi pályafutásunk. És hogy mi történik akkor, ha sikerül a nagy feladat? Nos ezt a poént nem szeretnénk lelőni...

Végül néhány szó a játék kivitelezéséről. A grafikai megoldások tetszetősek, a sprite-ok elég nagyok és jól animáltak, ami a játék élvezhetőségét növeli. Az egész játék alatt hallható zene valóban cirkuszi hangulatot áraszt, de egy idő után idegesítővé válik, bár ez izlés dolga. A poénok egyéniek, bár amikor már huszadszorra robban fel a biciklink alatt egy bomba, akkor már egy kicsit kaparjuk az asztalt. Mindezek ellenére mindenki élvezni fogja, aki egy kis időre ki akar kapcsolódni a „tedd-el-láb-alól" játékok után.

Zolee

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	94	94	A
ZENE	40	40	
JÁTSZHATÓSÁG	55	62	64
Összesen:	65	70	

Egy óra a halálig

VENDETTA



Csakúgy, mint egy filmben... Néhány a világuralom megszerzésére törekvő terrorista elrabolja a professzort és gyönyörű lányát. A professzort egy bomba elkészítésére akarják kényszeríteni. Ezzel a bombával akarják a világot sakkban tartani. A lány elrablásáról készült videokazetta eljut hozzád, és a látvány annyira sokkol, hogy bosszút esküszöl a terroristák ellen. Úgy hallottad, hogy a banda a dokkok környékén egy áruházban tartózkodik, és ez az a hely, ahol megkezded az akciót. De ne feledd: már csak egy óra van a lány haláláig!

Nagyjából ez a története a SYSTEM 3 legújabb akció-adventure játékának. Ahogy a képen látható, Last Ninja egy volt vietnami zsoldos képébe tér vissza, és most nem Kunitoki shogun ellen harcol. Sajnos a rendőrök minket is gyanúba vet-



FOTÓ: C–64

tek, ezért minden megtalált bizonyítékot le kell fényképeznünk, ezzel is védve magunkat. A fegyvertárunkban minden megtalálható lesz, amire egy zsoldosnak szüksége van, a késtől az AK47-es géppisztolyig. A film a képernyő alsó részén látható. A tárgyak közül választani az F1 és a joystick segítségével lehet. A fegyverek között a szóköz billentyűvel válogathatunk. A játék az első és a harmadik pályán jelzi a fontosabb tárgyak helyét, ami elég nagy könnyítést jelent. A bal alsó sarokban egy találatkor fogyó csík formájában energiánk látható. Az idő múlásával energiánk újra megnő, de ne feledd, az idő ellened van!

Nos, kedves megszállott adventure játékos, a világ sorsa csak tőled függ. Számodra itt fejeződjön be ez a kis ismertető, és jó játékot kívánunk. Ám biztos vannak olyanok, akik elakadtak valahol, vagy csak egy kis csaláshoz szeretnének folyamodni. Ezek nyugodtan, olvassanak tovább, itt következik a gyakorlati leírás.

Az első képernyőn való megjelenéskor még csak az öklünkkel és egy késsel rendelkezünk. A kettő közül valamelyikkel öljük meg a jelenlevő őrt, majd rúgjuk be a villogó ajtót (a rúgást csak fegyvertelenül lehet elkövetni). A bent levő őrrel ismételjük meg a társán már végrehajtott műveletet, majd nézzünk körül. Vegyük fel az itt található kézigránátokat (egyszerre három darab lehet nálunk), az AK47-es géppisztolyt és a hozzá való tárat. Menjünk vissza az előző helyszínre, és vegyük fel a láda mellett található csípőfogót. Erről a helyszínről a másik irányba távozzunk. Ekkor egy őrrel találjuk szembe magunkat. Itt már illik használni vagy a kézigránátot, vagy a géppisztolyt, ha nem akarunk ellenséges golyóktól eltalálva egy „GAME OVER" feliratot. Menjünk tovább, és az aktuális terrorista megölése után menjünk fel a létrán. Az itt levő ajtót kopogás nélkül rúgjuk be, majd lépjünk beljebb. A szokott gyilkosság után vegyük fel a jobb oldali szekrényből a térképet. A változatosság kedvéért ez nem kerül be a leltárba, de sebaj. Ha valaki lusta lenne lehajolni érte, elárulom: a térkép nem létfontosságú, nélküle is el lehet boldogulni. A térképnél valamivel fontosabb a floppy disk a számítógépnél, ill. a videokazetta. Ezeket mindenképp vegyük fel. Menjünk át a másik szobába, és szerezzük meg a másik videokazettát, valamint egy könyvet a szekrényből. (Ugye az a kis terrorista szóra sem érdemes.) Válasszuk ki a tárgyak közül az imént felvett könyvet, menjünk vele a számítógéphez, és tartsuk nyomva a tűzgombot. Az ekkor megjelenő nyolcjegyű számot jegyezzük meg, majd ismételjük meg az eljárást a változatosság kedvéért floppy lemezzel. Az előbb látott kódot írjuk be a gépbe. Ekkor tulajdonunkba kerül a Weapons Card nevű alkalmatosság. Haladjunk tovább, vegyük fel az újabb gyilkoló szerkentyűt, egy UZI típusú géppisztolyt. A következő helyiségben szerezzük meg a slusszkulcsot, és ha szükség van rá, vegyünk fel némi lőszerutánpótlást. A szobában található egy videomagnó. Ha már ott van, nézzük meg a nálunk levő videokazettát. Nem érdemes, de ha már ott van...

FOTÓ: C–64



A következő helyen találunk egy matracot a hozzá való terroristával együtt. Valószínű itt őrizték professzor lányát. Ennek egyik bizonyítéka a matracon heverő nyaklánc. Vegyük fel a golyóálló mellényt, és szálljunk be a kocsiba (ugye nem az UZI-val akarunk...)

Némi töltés után egy meglepő dologgal találkozunk: a nagyobb pályák között kocsival kell közlekednünk. Ha már erre rájöttünk, adjunk gázt, és gyerünk!

Lehetőségünk van a többi kocsi semlegesítésére egy nem túl sportszerű módon: az F3 billentyű aktivizálja a beépített gépágyút. Az időnként feltűnő helikopterrel szemben hasznos segítőtárs a rakéta. Az időnként megjelenő útelágazásoknál mindig a nyíl irányába menjünk. (Ugye milyen jó lett volna felvenni az előző pályán azt



FOTÓ: C–64

a térképet.) Előfordulhat, hogy utolér bennünket egy nem túl szimpatikus rendőr, és érdeklődik holmi bizonyítékok után, amelyek tanúsítják ártatlanságukat. Mivel ezt nem is olyan udvarias formában teszi, ajánlatos megmutatni neki amit kér. A tárgy neve a „Have you got the" kérdés után olvasható. Némi autókázás után a Ferrari magától lelassul, és már meg is érkeztünk a katonai táborba.

A kocsitól induljunk el egyenesen előre, és az őr megölése után menjünk be a csukott ajtón. Semlegesítsük a rossz fiút, és a szék mellől vegyük fel a retikült. Újabb bizonyíték! A jobb oldali szekrényben található a térkép, a számítógép mellett pedig megtaláljuk a terroristák üzenetét, amely a váltságdíj átadásának határidejét tartalmazza. Menjünk ki, és menjünk tovább egészen addig, míg egy szép nagy tankhoz nem érünk. Ha a fegyverzetünk némi hiányt szenvedett, menjünk fel a létrán, és vizsgáljuk meg a tetőn levő ládát. Jöjjünk le a tetőről, és haladjunk tovább. Ha kell, vegyük fel a láda mellől a golyóálló mellényt, majd menjünk be az ajtón. Vegyük fel a ládából a muníciót, majd tűnjünk el innen. A következő helyszínen egy igen balszerencsés fickóval fogunk találkozni, akit belépéskor azonnal lőjünk le. Elhalálozása után menjünk be a hangárba, ahol furcsa módon a matrac fej felé eső részénél egy női cipőt fogunk találni. A garázsból kimenve megint lőjük le a kint levő terroristát. A következő helyszín megegyezik az elsővel. Na vajon hol lehet továbbjutni. Az ötlet pofonegyszerű; itt már végeztünk, menjünk kocsival a repülőtérre. Ezt a programozó jóvoltából úgy kell végrehajtani, mintha a kerítés lenne az autó. Álljunk szembe a kerítéssel (ugye a slusszkulcs már mindenkinek a kezében van), és nyomjuk meg a tűzgombot.

Az autókázás után a reptéren találjuk magunkat. Remélhetően ismét kevesebb lesz egy terroristával. Menjünk be az ismert módszerrel a zárt ajtón, és álcázzuk magunkat a szekrényben található álarccal. Kint, ha valaki bővíteni akarja arzenálját, egy AK47-es segítségével megteheti. Menjünk be a bal oldali hangárajtón, és menjünk el egészen a repülőgépig. Útközben természetesen ott lesznek a rossz fiúk, és találhatunk néhány tárat, golyóálló mellényt, stb. Menjünk be a létrán a repülőbe, és a rosszak kiirtásával haladjunk a pilótafülke felé. Az itt található egyik villogó tárgy a térkép, a másik egy pokolgép. Ja, a pokolgép az elrabolt lányra van szíjazva. Ez némi akadályt jelent a kiszabadításában. Ugyan a repülő felőlünk felrobbanhat, de azért a lányt ugye meg kell menteni! Vegyük kezünkbe az első pályán megtalált csípőfogót, és hatástalanítsuk a szerkentyűt. Először a középső drótot vágjuk el, majd a bal szélsőt, és végül, de nem utolsósorban a jobb szélsőt. A lány felkel, aminek örülhetünk, de a játék még nem gratulál. Sőt, megmozdul a floppy. Hopp, a nagy izgalomban megfeledkeztünk a tudós papáról. Sebaj! Irány New York, és azon belül is a Last Ninja-ból már jól ismert Central Park.

Az utolsó szint teljesítése pofon egyszerű lesz: menjünk el a park végéig és öljünk meg mindenkit, aki útunkat állja. Ezután térjünk vissza a szoborhoz, ahol lám, fekszik valaki! Az alak kezében levő táskából már sejthetjük is, ki az. Tegyünk úgy mintha fel akarnánk emelni, mire ő feláll, és szépen átadja a táskát a bomba tervrajzaival. Már csak a program gratulációját kell fogadnunk. Képünket közli az újság, hiszen a hős megmentette a lányt, és megölte a terroristákat!

Már csak egyetlen dolog van hátra: némi: némi kritika. A grafikán és a zenén semmi kifogásolható nincsen, mindkettő szuper. Hanem maga a történet és a játékmenet... Hát egy hangyányit sablonos, és szinte az egész játék semmi gondolkodást nem igényel. Magának a programozásnak némi hibájával akkor találkozhatunk, mikor bekerüljünk egy-egy olyan helyre, ahova a rajz szerint nem lehet, és többet nem tudunk onnan kijönni. Néha elég zavaró az is, hogy emberünkkel kimehetünk a játéktérről, és furcsa helyeken jelenünk meg ismét. Játék közben az ember néha szomorúan gondol arra, hogy a Last Ninja bizony jobb volt. Bár lehet, hogy a két játék nem hasonlítható igazán össze. Az íróik nem azonosak, csak a kiadó cég, a System 3.

Ja, még mielőtt elfelejtenénk, a program bejelentkezésénél a szerző megígéri a Last Ninja 3 elkészítését. Majd meglátjuk...

Chris

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		95	
ZENE		89	
JÁTSZHATÓSÁG		65	64
Összesen:		85	

Vérbeli szerepjáték

DRAKKHEN



FOTÓ: AMIGA

A játék története napjaink fantasy-özönében elég kommersz. A sárkányok szigetének megmentése érdekében meg kell szereznünk a nyolc kristályt a sárkányhercegek váraiból. Maga a játék kivitelezése azonban fantasztikus, vérbeli szerepjáték. A teljes szigetet bekóborolhatjuk, sivatagtól a jégmezőig, és mindezt 3D-ben! Minden területnek megvan a maga sajátos növényzete, hangeffektusai. A sivatagban homokvihar dúl, az erdőben madárcsicsergést hallhatunk. A térbeli kalandozások kívül egy másik helyszín a sárkányhercegek kastélyai. Ez a része a programnak szépen megrajzolt helyszinekből álló, sokszobás játékokra, emlékeztet, szintén térben ábrázolva.

A játékos egy maximum négy főből álló csapatot irányít (harcos, pap, varázsló és tolvaj közül válogathatunk). A tárgyak ide-oda pakolása, használata, a parancsok adása a szokásos ikon- és egérvezérelt módszerrel történik. A figurákat a kastélyokban külön-külön is irányíthatjuk. Minden karakter tud varázsolni, bár a varázslók és a papok többet és többfélét. Az ellenfelek szokásos fantasy-szörnyek: sárkányok, trollok, stb., bár van néhány egzotikus kivitel is (hatalmas párducfej, amely az útból bújik elő, óriási méretű táncoló női alak). A grafika fantasztikus, csak a negyed képernyőnyi, részben animált sárkányokból négy különböző félét láttam.

Hátránya a játéknak, hogy rövid kalandozás után rájöhetünk, hogy a szörnyekkel hogyan lehet elbánni. Mindenfajta varázslat nélkül, csak az íj használatával mindet pillanatok alatt lemészárolhatjuk.

Tihor Miklós

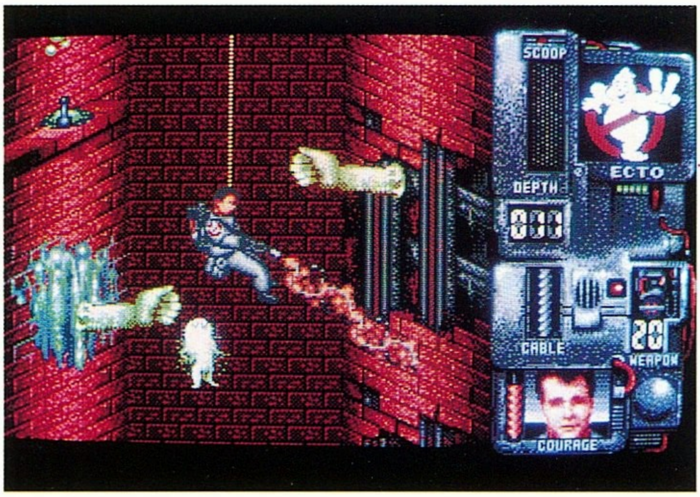
	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	80		
ZENE	50		A
JÁTSZHATÓSÁG	50		
Összesen:	60		

Segítség, szellemek!

GHOSTBUSTERS II.

Nagy előnyben van az, aki látta a nagysikerű Ghostbusters második részét, hiszen a számítógépes változat teljes egészében ezen a filmen alapul. Rayt, Petert, Egont és Winstont, a négy szellemvadászt kell vezérelnünk a gonosz Vigo the Carpatian ellen, aki felébred többszáz éves álmából most a világuralom megszerzésére tör. Hőseink tehát újra előveszik már porosodó fegyvereiket, és elindulnak küldetésükre. Ebben sajnos a város hitetlen vezetői is ellenük vannak.

A városban egyre terjednek a rémhírek, melyek szerint gonosz szellemek garázdálkodnak szerte az utcákon. A vadászok műszereikkel felfedeznek egy nyálkafolyamot, melyben a „gonosz" erői ármlanak keresztül a város csatornáin, a Művészeti Múzeum irányába. Az első szinten feladatunk, hogy a nyálkából mintát vegyünk egy kis csészébe. E célból barátaink útkarbantartó munkásnak öltözve próbálnak lejutni a folyamhoz. Joystickünkkel Rayt egy szűk függőleges folyosón kell leeresztenünk a szmötyihez. Elhatározásunkban kis szörnyek próbálnak meggátolni, és szorgalmasan rágják kötelünket, fogyasztják energiánkat. Ellenük három különböző erősségű fegyvert vethetünk be, melyeket a space billentyűvel váltogathatunk. Az első szinten azonban nem érdemes az erősebbeket elhasználnunk, hiszen később nagyobb szükségünk lesz rá. Az alagútban lefele haladva kell a merítő csésze három darabját összegyűjtenünk. Ehhez kötelünket kell a kellő mértékben belengetnünk. Az elsőt az utca szintje alatt 7 méterre találjuk, a nyílás bal oldalán. A következő 27 méter mélyen jobb oldalon, az utolsó pedig ugyanott, de 117 méter mélyen. Útban célunk felé extra fegyvereket, és energiát gyűjthetünk, amiknek a következő szinteken nagy hasznát vesszük. Ehhez szedjük össze az itt található összes üveget. Ha szerencsésen leértünk a folyamhoz a csésze automatikusan megtelik, és máris a második szintre jutunk.



FOTÓ: AMIGA

Az erdélyi származású Vigo minden erejét a múzeumban összpontosítja, ezért hőseinkkel minél gyorsabban el kell jutnunk a helyszínre. Ehhez a legkézenfekvőbb közlekedési eszköz a Szabadságszobor. Csak elég szépen kell kérlelni, hiszen nagyon segítőkész. A vadászok tehét felmásznak a szobor fejébe, és elindítják járművüket, melyet a reménykedő emberek tömege követ. Útközben különféle gonosz szörnyek állják útunkat. Ezeket minden nehézség nélkül lőjük le. Minden szellem haláltusája után egy pocsolyát hagy az aszfalton. A képernyő bal oldalán a slime-o-meter (nyálkaszámláló) látható, melynek értéke arányos energiánkkal. Ezért, hogy erőnket növelhessük, a szobrot követő emberekkel össze kell szedetnünk a lelőtt teremtmények maradékát. A tömeg mozgásának irányát a space billentyűvel váltogathatjuk, így ösztönözve őket hatékonyabb munkára. A nyálkamérőtől jobbra egy másik műszer mutatja, hogy a pálya melyik részén járunk embereinkkel. Legveszélyesebb ellenfeleink a 6., 9., 13. és 16. szakasznál várnak ránk. Ezek ellen már a komolyabb fegyvereket is be kell vetnünk. Az utolsó nagy szörny legyőzése után már csak egy idegen teremtményt kell legyőznünk innen a magasból, és máris jöhet a harmadik pálya.

FOTÓ: C–64



Eközben a múzeumban már minden készen áll a nagy átalakulásra. Vigo, aki az elmúlt évszázadok viharait egy 16. századi festményen vészelte át, most egy ifjú ember testébe kívánja áttenni székhelyét. Szolgája, Janosz már a kiszemelt gyereket is leszállította, és izgatottan várja hőstette jutalmát. A zavartalan ünnepség érdekében a múzeumot áthatolhatatlan nyálka vette körül, ezért az épületbe az egyetlen út a tetőn át vezet. Ezen a szinten a legnehezebb a feladatunk. Ki kell szabadítanunk a gyermeket, és meg kell ölnünk (mint mindig) a világuralomra törő szépfiút.

A négy szellemvadász az épület mellé kormányozza nevezetes járművét, és kötél segítségével próbál leereszkedni a földszintre. A joy fel- és lehúzásával a kötél leengedésének sebességét tudjuk szabályozni. Kezdetben elég gyorsan kell haladnunk, de a padlóra már nagyon puhán tegyük le emberünket. Ellenkező esetben vadászunk rövid időre elkábul, sőt nagy ütés esetén meg is halhat. Landolás után vessünk egy pillantást a jobb felső sarokra, ahol a kép előtti táblán fekszik a csecsemő. Első dolgunk, hogy őt felkapjuk, és a terem legbiztonságosabb helyére, a ládák mögé vigyük.

Ezen a szinten a négy bátor harcos között a Space nyomogatásával válthatsz, a Return lenyomásával pedig a fegyvereket adogatják át egymás között. Vigo ellen Petet és Egont használd, hiszen mindkettőnek van egy szellemenergia-csökkentő lézerfegyvere. Ők ketten tüzeljenek folyamatosan a festményre. Eközben Winston lője le Janoszt. Ehhez a szolgát többször szemből kell eltalálnod. Amikor megölted Janoszt, főnöke új akcióba kezd. Elkapja Rayt, aki eltűnik szemünk elől. Most tüzelj addig a festményre, amíg az felrobban, így kiszabadítod Rayt.

A játék leírása itt véget ér, a játék azonban még nem. E hónapban ugyanis rejtvényünk az, mi hiányzik a teljes győzelemig? A beküldési határidőt lásd a megszokott helyen, a rejtvényrovatban.

A program mindkét gépen nagyon szép, tevékenységünket remek hangok kísérik. A pályákat elég nehéz végigcsinálni, ezért a játékhoz, és a feladvány megfejtéséhez sok sikert és jó szórakozást kívánunk.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	68	53	A
ZENE	82	60	
JÁTSZHATÓSÁG	50	50	64
Összesen:	63	50	

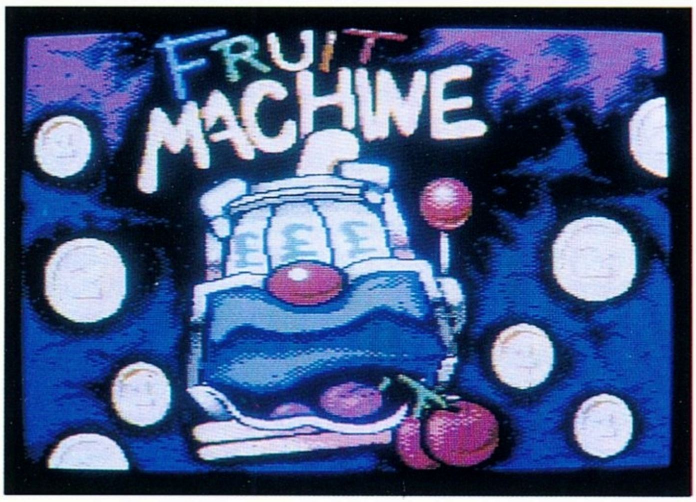
CASH 'N GRAB

Szeretsz casinoba járni, de félsz kockáztatni? Akkor játszd a CASH 'N GRAB FRUIT MACHINE-t! E szavakkal kezdődik a ZEPPELIN-cég félkarú rabló játékának hirdetése.

A kezdőképen máris az autómatát látjuk, mely addig csillog-villog, amíg le nem ütjük a RETURN-t. Eközben kellemes muzsika árad a hangszórókból. A gép irányításához elég néhány billentyű (a többit azért ne dobd el), de ezeket igen változékony sorrendben lehet nyomogatni. A főbb funkciók:

Z A kerekek forgatása fölfelé.
V A kerekek forgatása lefele.
C A nyeremény begyűjtése (COLLECT).
X Dupla vagy semmi játék irányítógombja
X (GAMBLE).
1–3 A három kerék valamelyikének megtartása (HOLD).

FOTÓ: C–64





FOTÓ: C–64

A gombok közül csak az használható, amelyhez tartozó ikon a képernyőn villog. A játékot 25 zsetonnal kezdjük, darabonként két fontért. Minden forgatás egy zsetonba kerül. Nyereményeinket egyből a bankba utalják, ahonnan az I (INSERT COIN) billentyűvel akkor vehetünk fel pénzt, ha zsetonunk elfogyott. A játéknak két módon lehet vége, ha elfogy a pénzünk és zsetonunk is. A másik lehetőség, ha elfogy a zsetonunk, bankunkban még van pénz, de nem kívánunk tovább játszani. Ilyenkor üssük le a K (KEEP CASH) gombot.

A képernyő görgetése lenyűgöző. A játék olyan élvezetes, mint az igazi pénznyerő autómaták. A baj csak annyi, hogy nyerés esetén nem halljuk a pénzérmék fület gyönyörködtető csilingelését.

Temesvári Tibor

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA		80	
ZENE		65	
JÁTSZHATÓSÁG		70	64
Összesen:		61	

Tisztelt Olvasónk

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjen:

576 Kbyte
(COMGAME GMK)

1389 Budapest
Pf. 132

Megrendelem az 576 Kbyte c. lapot .... példányban.
Kérem, hogy a lapot az alábbi címre küldjék:
Megrendelő neve: ....
Címe (város, község): ....
(Utca, tér): ....
Irányítószám: ....

Az előfizetés díja: negyedévre 230,– Ft ☐
fél évre 460,– Ft ☐
egy évre 920,– Ft ☐

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Esély: csak a győzelem!

Midwinter

A midwinter című program minden bizonnyal az évtized stratégiai játéka cím várományosa lesz rövid időn belül, ugyanis sikerült benne nagyon jól ötvözni a stratégiai elemeket egy hihetetlenül látványos, gyors és szép 3D-s akciórésszel. Egyszerűen szólva: a program telitalálat!

Atomháború vagy negyedik jégkorszak után vagyunk – ez nem egészen egyértelmű –, a túlélők maroknyi csoportja vigyázza a kihalóban lévő emberi közösségeket. Amerre a szem ellát mindenütt hó és jég van körülöttünk, a civilizáció teljesen visszaszorult Midwinter szigetére. Váratlanul egy teljesen új veszélyforrás bukkan fel az emberiség számára: néhány eszét vesztett megalomániás őrült, akik „Tábornokok"-nak nevezik saját magukat, elhatározza, hogy az emberiség maradékát is kipusztítja vagy uralma alá hajtja. John Stark kapitány – a játékos – nem nézheti tétlenül ezt az esztelen tervet; megalapítja az ellenállók egy maroknyi szervezetét, melynek célja a tábornokok elpusztítása.

A játék elején Stark kapitánnyal egyedül játszunk, a későbbiekben viszont egészen 32 személyig növelhetjük csapatunk létszámát. A játék célja, hogy vagy megsemmisítjük az ellenfél összes főbb bázisát valamint Shining Hollow-beli főhadiszállását, vagy kihúzzuk valahogy 40 napon keresztül; ekkor az ellenfél katonái kitartásunkat látva dezertálnak és megnyerjük a játékot. Miután az emberiség sorsáról van szó, itt nincs lehetőség döntetlenre csak az abszolút győzelemre van lehetőségünk.

S ennyi bevezetés után lássuk a program kezelését!

A játék stratégiai részét különböző menükön keresztül irányíthatjuk. A menük jelölései mindenütt egységesek; ugyanaz az ikon mindenütt azonos funkciót jelent, ezért az egyes menüknél csak az új ikonok funkcióját írjuk le.

A csapat – TEAM – menüben:

Kvarcóra: a legközelebbi jelentés ideje.

Analóg óra: Időegyeztetés és helyzetjelentés. Az itt bekapcsolt menüben nézhetjük meg a stratégiailag fontos objektumok állapotát, illetve az új órára „clic"-kelve egyeztetjük az órákat. Amikor csapatunk minden tagja megtette már azt, amit akartunk vele, akkor kell az órákat egyeztetni, ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy ekkor teszi meg az ellenfél a saját lépéseit. Minden csapattagnak saját ideje van a legközelebbi jelentésig, amikor ezt eléri vagy túllépi akkor egészen addig nem léphet újból, míg a legközelebbi jelentés ideje nem lesz nagyobb saját idejénél. Elsőre talán furcsán fog hatni, hogy míg egyik játékosunk pl. 9 órakor síel valahol, addig a másik esetleg 13 óránál tart és pillanatnyilag nem tud csinálni semmit.

Minden egyes óraegyeztetés két órával lépteti előbbre az eseményeket, de pl. 9.55-ből is 10 óra lesz és 8.35-ből is! Ha mindenkivel túllépjük az aktuális időt, kénytelenek vagyunk folyamatosan lépni hagyni a gépet.

Ez így első hallásra bonyolultnak tűnhet, de egy kis játék után mindenki rájön, hogy mikor célszerű ezt a funkciót használni.

A játék bevett gyakorlata azt mutatja, hogy először lépni kell mindenkivel, akivel akarunk, majd egyeztetni kell az időket stb. Nagyon fontos, hogy ha valakinek van még ideje az egyeztetésig, akkor azt pihenéssel fogja tölteni, tehát érdemes jól beosztani a rendelkezésre álló kétórás időszakokat.

Zászló: a játék feladása.

Lemezek LOAD és SAVE feliratokkal: az aktuális állás töltése illetve mentése.

Jobbra és balra mutató nyilak: lapozás a csapat tagjai között.

Személyi adatlap: az aktuális személy neve, rangja – amennyiben hivatásos Békeharcos – és tartózkodási helye alatt láthatjuk annak rövid jellemzését, melyben a legfontosabb információ, hogy milyen személyes kapcsolata van bizonyos szereplőkkel.

Fontos, hogy a legtöbb szereplő csak olyan ember kedvéért áll be a csatasorba, akihez személyes baráti viszony is fűzi.

Az adatlaptól jobbra a jelenlegi szereplő különböző tulajdonságait és képességeit vizsgálhatjuk meg. Az első három adat a játék során állandóan változhat, míg a többi végig ugyanaz az érték marad. Az adatok mindegyike mellett egy-egy szóval van jellemezve annak értéke:

Excellent: kitűnő
Good: jó
Fairly good: elég jó
Average: átlagos
Below par: nem valami jó
Poor: gyenge
Abysmal: a lehető legrosszabb

Moral: magas morál jobb és kitartóbb cselekvésre tudja bírni a szereplőt. A morál pillanatnyi értéke a személyes akciók sikerétől, valamint a csapat hadiszerencséjétől függően változik.

Energia: a szereplő belső energiáját mutatja. Amikor az illető pihen, akkor ennek az energiának a csökkenésével fordítottan nyeri vissza fizikai erejét a játékos. Energiánkat csak evéssel tudjuk visszaállítani.

Figyelem: ez jelentősen befolyásolja, hogy mennyire biztonságosan tud az illető síelni, vagy szabotázsakciót végrehajtani. Értékét pihenéssel tudjuk növelni.

Kitartás: minél nagyobb, annál kisebb mértékben csökken energiánk és figyelmünk.

Ellenállóság: azt befolyásolja, hogy milyen gyorsan nyerjük vissza energiánkat és figyelmünket.

Optimizmus: meghatározza, hogy egy-egy sikertelenség mennyire csökkenti a személy morálját.

Erő: ettől függ a játékos sebezhetősége.

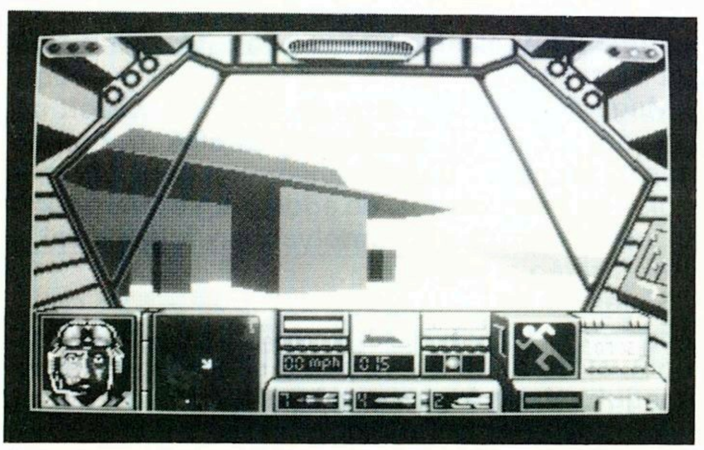
Életerő: az energia maximális értéke ennyi lehet.

Élénkség: a figyelem maximuma.

Tulajdonságaink mögött egy stilizált emberalak mutatja testrészeink fizikai állapotát. Amikor valamely testrészünk sérült, akkor narancssárga körvonal figyelmeztet arra, hogy kímélnünk kellene magunkat, míg a piros szín azt jelenti, hogy míg nem pihenünk eleget, vagy nem részesülünk orvosi ellátásban a testrész használhatatlanná vált. Ha ez történetesen az illető feje, akkor ájultságot jelképez a piros szín. A zöld körvonal azt jelzi, hogy minden rendben van.

Állóképességünket a stopperórákról ismert futó alak mutatja. Teste fokozatosan színeződik át pirosból fehérre, egészségünk változásának függvényében. Minden cselekvésünk átlagos erőfeszítést igényel, ám minél sápadtabbak leszünk, annál több energiát igényel tevékenykedésünk. A teljes kifehéredés néhány percen belüli ájulásunkat eredményezi. Ha ez síelés vagy egyéb mozgás közben történik, akkor látóterünk

FOTÓ: AMIGA



kezd folyamatosan elhomályosodni, s ha nem találunk időben megfelelő pihenésre alkalmas helyet, komoly sérüléseket is szenvedhetünk. Állóképességünket alvással, vagy pihenéssel nyerhetjük vissza.

A döntési menüben lehetőségünk van arra is, hogy öt-öt percet pihenjünk a futó alakra clickelve. Minél kényelmesebb helyen pihenünk, vagy alszunk, annál gyorsabban nyerjük vissza ezt a tulajdonságunkat. Bizonyos helyzetekben, mint pl. ha sífelvonón utazunk, testünk automatikusan regenerálódik.

A kép alján látható két óra közül az első a következő jelentés időpontját mutatja, míg a másodikon a pillanatnyi időt nézhetjük meg.

Az SOS ikon minden szereplőnél csak egyszer használható fel; hatására a legközelebbi biztonságos épületbe kerülünk, akár egy hegység tetején is. Érdemes meggondolnunk, mikor használjuk el ezt a lehetőségünket! Amikor valakit nagyon súlyos baleset ér, akkor a gép ezt automatikusan megteszi helyettünk.

A térképet ábrázoló ikonnal nézhetjük meg, MIDWINTER taktikai térképét.

A képernyő bal oldalán a teljes szigetet, ill. annak részleteit vizsgálhatjuk meg úgy, hogy egy hálót mozgatva kijelölünk egy területet, s az egér bal oldali tűzgombját megnyomva kinagyítjuk azt. Minden egyes nagyítás kétszeresére növeli a kijelölt rész felbontását (max. 16x16-szorosra). Visszafelé is kicsinyíthetünk az egér jobb oldali gombját használva. Amikor végeztünk a felbontás beállításával, mozgassuk a pointert a kép jobb oldalán található vezérlőtáblára és állítsuk be a kívánt információkat.

Valamilyen tereptárgy nevére „clic"-kelve, az adott részben előforduló összes dolog világítani fog a bal oldali ablakban. Vigyázzunk arra, hogy a sziget teljes méretű térképe esetén csak a falvak és az ellenség rádióadói lesznek feltüntetve. Ha arra vagyunk kíváncsiak, hogy egy területen belül milyen létesítmények vannak, a kép bal oldalán mozgassuk az ablakot a kívánt területre; ekkor jobb oldalon az összes ott található dolog fel lesz tüntetve. A „Multiple Buttons" funkciót bekapcsolva többféle tárgyat is vizsgálhatunk egyszerre a térképen, míg kikapcsolt állapotban csak egyfélét.

A „Settlements" gombot használva minden település helye világít, majd a „Multiple Buttons" állapotától függően kijelölt helységek maradnak csak bekapcsolva. A „Settlements-et kikapcsolva nem fontos, hogy egy-egy tereptárgy településen belül helyezkedjen el.

A „Key" kapcsolóval tehetjük ki a jobb képernyőterületre, vagy a vezérlőpanelt, vagy a normál atlaszokban használatos vonalas mértéktáblázatot és a térkép színezéseit mutató magassági táblázatot.

A „Relief" kapcsolóval válthatunk a szokásos térkép, ill. egy a domborzati viszonyokat térben mutató műholdas kép között.

A „Full Map" funkcióval visszaállíthatjuk a térképet 1:1-es felbontásra.

A „People" funkció embereink elhelyezkedését mutatja meg; barna színnel jelölve akiket még meg kell nyernünk az ügynek, fehérrel a csapattagokat. Zöld nyíl mutatja annak az embernek a helyét, akivel éppen a térképet használjuk. Az ellenséges hadosztályokat fekete kereszt jelöli, az elfoglalt részeket fehérrel határolt zöld pöttyként mutatja a program.

A „Select"-tel egy tetszőleges csapattag személyi lapját nézhetjük meg.

A „Close Map"-pel térhetünk vissza oda, ahonnan a térképet meghívtuk.

A személyi menü következő pontja egy gondolkodó alakot ábrázol; itt léphetünk be a döntés képernyőbe.

Az eddig megismert ikonokon kívül a következő dolgoka láthatjuk itt:

A képernyő közepén, vagy annak az épületnek az ábráját találjuk amiben tartózkodunk, vagy a szereplő közlekedési módját mutató képet.

Embert ábrázoló ikon: visszalépés a személyi adatlapról.

Az alábbi ikonokkal a játék egy-egy akció részét indíthatjuk el.

Síelő alak: Síelés.

Hósikló Wolf, Cat, vagy Fox felirattal: megfelelő hósikló használata.

Sífelvonó: Sífelvonó indítása. Itt gyakorlatilag a megfáradt játékos gyönyörködhet a hófödte tájban. Nincs is más dolgunk mint nézelődni, vagy az x gombbal kilépni.

Sárkányrepülő: Sárkányrepülés.

„Snipe": orvlövészet.

Ajtón belépő ember: belépés a helyiségbe.

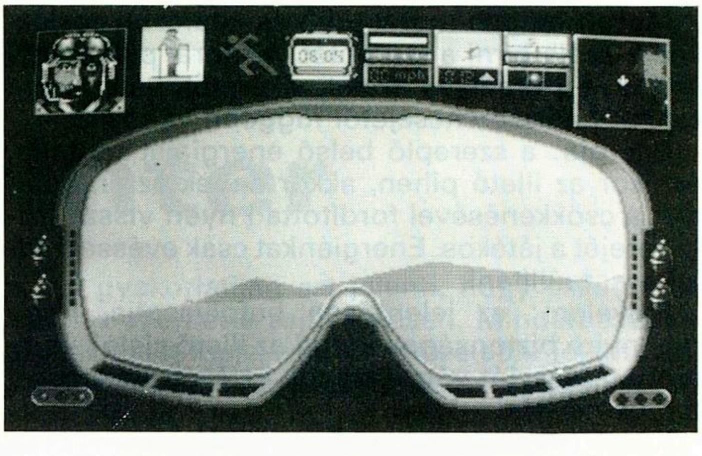
„Joil": Valakit felkértünk, hogy álljon be a csapatunkba.

Három embert mutató ábra: Belépés a társasági menübe.

Az itt található ikonok azokat a tevékenységeket mutatják, amelyeket közösen is tudnak csinálni az épp egy helyen tartózkodó csapattagok. Ezeknek a funkcióknak a jelölése egyébként teljesen megegyezik az egyéni cselekvések ikonjaival. Fontos, hogy ha olyan járművel rendelkezünk, ami több személyt is képes szállítani – és ezt ki is akarjuk használni –, csak ezen a menün keresztül szabad ezt megtennünk, egyébként kellemetlen meglepetésként fog érni minket, hogy végcélunkat elérve nem találjuk eddigi társunkat.

Detonátor: belépés a szabotázs-menübe

Itt a környezetünkben található épületeket és felrobbantásukhoz szükséges időt és dinamitszükségletet láthatjuk. Tetszőleges épületre „clic"-kelve egy drót jelzi, hogy az alá lett aknázva és az óránk az eltelő időre vált át, de ha meggondoljuk magunkat le is kapcsolhatunk egy-egy épületet a detonátorról. Miko végeztünk, az indítógomb megnyomásával elkezdődik a tűzijáték....



FOTÓ: AMIGA

A tányér étel: evés.

Alvó alak: alvás.

Elsősegély doboz: elsősegély adás. Ilyen képzettséggel csak békeharcosok rendelkeznek. Amikor használjuk, megjelenik a játékos stilizált alakja és az, hogy melyik sérülést hány perc ellátni. A megfelelő testrészre „clic"-kelve hajtódik végre az elsősegélynyújtás.

Franciakulcs: járművünk kijavítása.

Benzinkút: járművünk feltankolása.

Re-arm: járművünk felfegyverzése.

Három doboz: felszerelés vásárlása.

Adó-vevő: Rádióüzenet küldése. Ez az opció csak Kristiansen professzor számára áll rendelkezésre. Segítségével négy véletlenszerűen kiválasztott tagot tudunk toborozni az ellenállók közé, de csak egyszer a játék során. Ebből következik, hogy az elsődleges célunk Kristiansen bevonása az ellenállásba.

A játék összes akciórészéről elmondhatjuk, hogy nagyjából ugyanazokat a jelöléseket láthatjuk a képernyőn mint eddig, kivéve egy mini térképet, két zöld kijelzőt a képernyő alján, melyek mutatják, hogy merre kell mennünk az ellenség felé, és végül egy-két olyan adatot, amelyik lőszerünk vagy esetleg üzemanyagunk mennyiségét mutatja.

Maga az akció mindig egy 3D-ban ábrázolt tájon játszódik, legfeljebb műszereink mutatnak más-más értékeket. Eleinte nagyon nehéz hozzászokni az irányításhoz, de addig míg ez nem sikerül nem is érdemes komolyabban foglalkozni a játék stratégiai részével.

Síelés:

Egerünket jobbra-balra mozgatva tudunk forogni, előre-hátra húzva pedig sebességünket állíthatjuk. Valahányszor sebességünk lecsökken nullára az egér bal oldali gombját megnyomva

át kell váltanunk futásba, majd amikor lejtős területre érünk a játékos magától elkezd siklani. Leállni a jobb oldali gombbal tudunk. Mikor ebbe az akcióba belépünk mindig futással kell elindulnunk! A szóköz billentyűvel kézigránátot dobhatunk esetleges támadóinkra. Ezek mennyiségét egy-egy ikon jelzi. Minden kézigránát öt dobást jelent a játék során.

Orvlövészet:

Az egér jobbra-balra mozgatásával foroghatunk leshelyünkön, előre-hátra húzva föl-le mozgathatjuk a puskát. Az egér bal oldali gombjával közelíthetjük, a jobb oldalival távolíthatjuk a célpontot. A szóköz billentyűvel lőhetünk. Ezzel a módszerrel csak járműveket lőhetünk ki, épületeket mindig szabotálni kell.

Hósikló:

A leggyorsabb közlekedési mód. Az egér előre-hátra tolásával tudunk gyorsítani-lasssítani. Földi támadóinkat föld-föld rakétákkal (bal TŰZ) vagy torpedókkal (szóköz) lőhetjük le. Az utóbbi a hatékonyabb módszer, de torpedónk természetesen jóval kevesebb van, mint rakétánk. A repülőgépeket föld-levegő rakétákkal (jobb TŰZ) lőhetjük le.

A FOX kétszemélyes könnyű fegyverzetű és rendkívül gyors hósikló.

A CAT négyszemélyes, erősebben védett, de átlagos sebességet produkál.

A WOLF hatszemélyes, valóságos mozgó erődítmény.

Sárkányrepülés:

A legnehezebb akció az egész játék során, eleinte nagyon gyorsan össze fogjuk törni magunkat. Az egér hátrahúzásával emelhetjük meg a gép orrát, amitől sebessége csökken viszont elkezd emelkedni. Az egér előretolásával magasságunkból vesztünk, de sebességünk nő. A szóköz billentyűvel magunk alatt nézhetjük meg a talajt. Az egér bal oldali gombjával rakétát lőhetünk légi ellenfeleinkre.

Billentyűk:

P: Pause (szünet)

X: Kilépés bármely akcióból. Ha a sífelvonóban használjuk, rögtön eljutunk a pálya következő állomására, persze az eltelt idő megegyezik azzal amennyire egyébként szükség lett volna. Menükbe visszatérni is csak így lehet egy-egy településre érve.

H: Ha valamilyen menüben vagyunk, az összes előforduló tereptárgy és jármű kinézetét mutatja meg 3D-ben. Ismételt megnyomásával fejezhetjük be a nézelődést.

M: Bármely akciómódból így válthatunk át a fő térképre.

S: Síelés közben válthatunk át a fő térképre.

A: Előlnézeti kép a sífelvonóban.

B: Hátulnézet.

R: Jobb oldal.

L: Bal oldal.

Végezetül lássuk, hogy milyen tereptárgyakkal találkozhatunk és azok milyen célt szolgálnak.

Bunker: biztonságos orvlövészet, pihenés.

Sífelvonó állomás: mindig párosával található, pihenni nem érdemes benne

Templom: annak a csapattagnak, aki először lép be a templomba megnövekszik a morálja, egyébiránt nagyon alkalmas hely az orvlövészetre.

Gyár: felrobbantásukkal csökkenthetjük az ellenség ütőerejét.

Garázs: itt találhatunk járművet, ha valamelyik más csapattag nem vitte még el, valamint itt tudjuk hósiklónkat feltankolni és kijavítani.

Főhadiszállás: a Tábornokok itt találhatók Shining Hollow-ban. Egyik legfőbb célunk ezek szabotálása.

Hőforrás: az ellenfél elsődleges célponja, ha az összeset elfoglalja fel kell adnunk a játékot.

Ház: pihenés, alvás, evés.

Hegyi kunyhó: ugyanaz, mint az előző, de orvlövészetre is alkalmas.

Bolt: itt tudjuk municiónkat pótolni, járművünket felfegyverezni.

Rendőrség: elfogott társainkat itt találhatjuk, evés, alvás.

Rádióadó: itt használhatjuk Kristiansent, sőt ha egy sincs az ellenfélnek a következő jelentéskor automatikusan 32 emberünk lesz toborozva!

Raktár: evés, felszerelés.

Finomító gyár: szabotálásával az ellenség üzemanyagát csökkenthetjük.

Áruház: szabotálásával csökken az ellenfél utánpótlása.

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	82		
ZENE	50		A
JÁTSZHATÓSÁG	67		
Összesen:	75		

Ne feledd! A Demo-pályázat fődíja egy AMIGA 500!

Harc a földrészeken

F–29 RETALIATOR

(folytatás)

ARIZÓNAI PRÓBA KÜLDETÉSEK:

1. Rombolj le két sátrat a B7 szektorban.
2. Visszavonuló teherautók haladnak a kelet-nyugati országúton. Semmisítsd meg mindet a 3A–3H szektor térségében.
3. Lődd ki az utánpótlást szállító vonatot az A3 szektor vasúti pályáján.
4. Lődd ki a SAM-eket és az irányítótornyokat az 5D szektorban.
5. Rombold le a próbahidat a Yuscon gyakorlóterületen ügyelve arra, hogy elkerüld az F8 szektor SAM szimulátorait.
6. Közelítsd meg a környékeden található MIG–29-eseket, és lőjj ki közülük kettőt.
7. Támadd meg a nevadai síkságon átvágó álcázott tankalakulatot a 3A szektorban.
8. Rombold le az ipari központot az 1C szektorban.
9. Rombold le a légitámaszpontot és a fő kifutópályát a 4C szektorban. Támadó repülőket észleltek a területen.
10. Tüntesd el az ellenséges irányítóközpontot ügyelve arra, hogy elkerüld a SAM védőhálót az 1E szektorban. Talán ez a legnehezebb gyakorlóküldetés.

Fontos: Bármilyen nem kijelölt, vagy civil objektum elpusztításáért a szabályzat alapján felelősségre vonható leszel!

CSENDES ÓCEÁNI KÜLDETÉS:

HADÁLLÁS 1:

1. „Felébredés" – Két, a szigeten levő bázisod felé közelítő repülőt mértek be a 4D szektorban. Közelítsd meg, és pusztítsd el őket.
2. „Tűzlövedék" – Az ellenség megindította támadását a Vean szigeti olajfinomító ellen. Verd vissza az ellenséget, legalább 3 vadászgépet elpusztítva.

HADÁLLÁS 2:

1. „Csobbanás" – Az ellenség átfogó támadást indított Troy ellen. Legalább 10 partraszálló egységgel az északi öbölben, egy MIG kötelék védelme alatt. Lődd ki őket!
2. „Melegedés" – A hírszerzés két, a vörös flottát erősítő fregatt érkezését jelentette a 3D szektorban. Részesítsük őket illő fogadtatásban.
3. „Hőség" – Leonyid Brezsnyev csapatszállító visszavonulása közben nagy ütőerejű köteléket indított útnak a Salamon szigetek felé. Pusztítsd el mindhárom ellenséges gépet.
4. „Bétal" – Mérj csapást a 4G szektorban haladó Azov tankhajóra. A hajót MIG-ek fedezik.

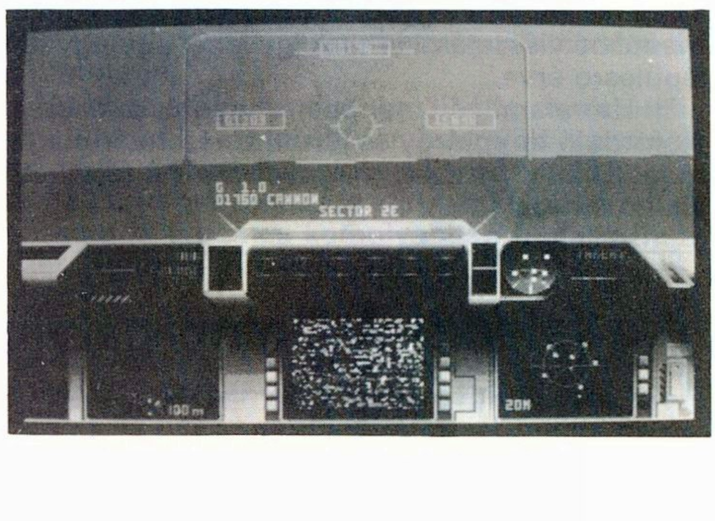
HADÁLLÁS 3:

1. „Bosszú" – A New Yersey csatahajó a Kresztej–2 és a Zozalja Admirális cirkálók fogságába esett. Verd vissza a MIG-eket, és biztosítsd a hajó útját.
2. „Gyűrű" – Az ellenség megkezdte végső támadását tíz újabb hajóval Salamon szigetek déli része felől. Lőjük ki a légi fedezetet adó négy MIG-et és a hajókat.
3. „Visszavágás" – Az US flotta megérkezett, és bázisod felé közelít az 5H szektorban a J. F. Kennedy anyahajó irányítása alatt. Indíts támadást az ellenség vizi erői ellen, mialatt a MIG-ek a jövevényekkel vannak elfoglalva. Süllyessz el minimum két hajót, majd repülj vissza a bázisra.

HADÁLLÁS 4:

1. „Kiütés" – A Leonyid Brezsnyev csapatszállítót egy kiszolgálóhajóval az 1G szektorban észlelték. Keresd meg, és lődd ki őket.
2. „Hazarepülés" – Egy gyors ellenséges csapás három hajónkat elsüllyesztette, és a JFK-ban
3. „Bevetés" – Ellenséges csatahajót észleltek a 4G szektorban. Indíts meglepetésszerű támadást az MSRAM rakétákkal a hajó ellen, közben kerüld ki a radarhálót.
4. „Merülés" – Rombold le Zahiti sziget olajraktárait.

FOTÓ: AMIGA



károkat okozott. Adj légi fedezetet, és lődd ki a két idegen hajót.

HADÁLLÁS 5:

1. „Kézfogás" – A 4B szektorban béketárgyalásokat folytat a két fél a Leningrád csatahajón. A hírszerzés szabotázs akciótól tart, zárd le a térséget a MIG-ek elől.

KÖZÉP–KELET

HADÁLLÁS 1:

1. „Bravó" – Pusztíts el három határsértő tankot az 5A szektorban.
2. „Ütköző" – Két bázisod felé repülő MIG-et észleltek a 6F szektorban. Megközelíteni és megsemmisíteni...
3. „Alfa" – Rombold le a radarállomást a 4D szektorban, hogy szabad légi folyosónk legyen.
4. „Róka-csapás" – Rombold le a felüljárót a 3F szektorban, hogy gátold az ellenfél utánpótlását.
5. „Gyík" – Legalább hat teherjárműből és négy tankból álló ellenséges fegyverzetű oszlop halad a 4C szektorban. Zavard szét őket.
6. „Charlie" – Mérj csapást a légi támaszpontra a 2H szektorban.

HADÁLLÁS 2:

1. „Holdkór" – A 3B szektor utánpótlást biztosító gyárait rombold le.
2. „Vándor" – Kapcsold ki a 2F szektor transzformátor állomásait.
3. „Harapófogó" – Vizsgáld meg a térképet és keresd meg a két ellenséges tank alakulatot. Lőjj ki legalább hat páncélost és térj vissza a bázisra.
4. „Fáklya" – Rombold le a bemérő állomást a 4A szektorban.
5. „Kereszttűz" – Rombolj le egy finomítót és három olajtárolót az 1F szektorban.

HADÁLLÁS 3:

1. „Vészjel" – három idegen gép közelít a fővároshoz az 5E szektorban. Állítsd meg a támadást, pusztítsd el a gépeket.
2. „Lord" – Két tankcsata alakult ki a frontvonalon. Zavard az ellenséges haderőt a térkép alapján.
3. „Kínzás" – A 3B szektorban le kell rombolni a vasúti hidat.
4. „Rómeo" – Lac Mi-El telepen T80-as orosz tankok várnak bevetésre. Tedd a területet a föld színével egyenlővé.

HADÁLLÁS 4:

1. „Forróság" – Több, mint tíz teherautót és tankot láttak az 1D szektorban. Keresd meg és lődd ki őket.
2. „Juno" – Ellenséges légierő repül a főváros felé. Lőjj ki négy gépet és tartsd a többit távol a 3G szektorban lévő bázisodtól.
3. „Harcos" – Rombold le a vegyi fegyvereket fejlesztő központot az 1C szektorban.
4. „Arany" – A háború legnagyobb tankcsatájához használd a térképet. Gondoskodj fedezékről és lőjj ki nyolc tankot.

HADÁLLÁS 5:

1. „Ajax" – Felhagytunk a főváros bombázásával, az új célpont a 2A szektor nemzetközi reptere.
2. „Alkony" – Rombold le az acélműveket az 1D szektorban, de vigyázz a vöröskeresztes kórházakra.
3. „Zeusz" – Az ellenség új erőket bevonva kezd felülkerekedni a mieinken. Lődd ki három vezető tankjukat.
4. „Vörös" – Biztosítsd az utánpótlást szállító konvoj útját TEL-A-VON-tól a frontig a 7G szektorban.

HADÁLLÁS 6:

1. „Készenlét" – Rombold le az El-Alamein gyárat az 1A szektorban, kerülve a SAM-eket.
2. „Vissza" – Az ellenség fanatikus erői támadást indítottak tankjaink ellen. Lődd ki a négy vezértankot.
3. „Vihar" – Az ellenség végső erejével légitámadást indított. A 4G szektor déli részén lődd ki az összes épületet.

HADÁLLÁS 7:

1. „Szakadék" – Használd a térképet.

EURÓPAI CSATÁK

HADÁLLÁS 1:

1. „MIG" – Azonnali riadó: két támadó MIG közelít a bázishoz. Keresd meg és lődd ki őket.
2. „Bombariadó" – Három idegen bombázó közelít 30 fokos irányból a bázisodra. Állítsd meg őket.
3. „Elfogás" – Lőjj ki két határátlépő SU27-est a HUTTHART közelében.

4. „TOM CAT" – Találj meg és lőjj le három idegen vadászgépet a 4D szektorban.
5. „Agresszor" – Lődd ki a Vörös Hadsereg két tankcsapatát Ziepen közelében.
6. „Gyorskezű" – A 8D szektorban lődd le a parancsnoki járműveket.
7. „Vaskéz" – Biztosíts légi folyosót három SAM és a radarállomás kilövésével a Stein folyó mellett a 3D szektor déli részén.
8. „Háttörő" – Az 5E szektor hídjának lerombolásával akadályozd az utóvéd erősödését.
9. „Reflektorfény" – Pusztítsd el a 8F szektorban a híd felé tartó konvojt.
10. „Vonaltörő III" – Legfontosabb célpontok az 1G szektor kifutópályái.

HADÁLLÁS 2:

1. „Fogtörő" – Rombold le a hidat a Stein folyó északi partján a 6D szektorban.
2. „Négy csillag" – Rombold le a 2F szektor raktárait.
3. „Nyitott fül" – Lődd ki a radar és a SAM telepeket a 7E szektor közelében.
4. „Menny törők" – Rombold le a kifutópályát és lődd le a repülőket a 3H szektorban.
5. „Kirohanás" – Az ellenség újabb öt gépét kell megállítani a 2C szektorban a határ közelében.
6. „Bádog folyosó" – Adj légi fedezetet a tankcsapatainknak, és pusztítsd el az ellenség két vezérjárművét a térkép segítségével.

HADÁLLÁS 3:

1. „Vas" – Rombold le a 8C szektor létfontosságú hídját.
2. „Titan" – Zavard szét a front felé tartó idegen konvojt a 8G szektorban.
3. „Kígyószem" – A térkép segítségével fedezd az angol és francia csapatokat három-három MIG ellen, és lődd ki az ellenség vezértankjait mindkét helyszinen.
4. „Őrles" – Az 5H szektor ipari központjait lerombolva jelentős veszteséget okozhatsz a vörösöknek.
5. „Lámpaoltás" – A hűtőtornyok kilövésével állítsd le az erőművet az 5H szektorban.
6. „Átrepülés" – Lőjj le három MIG-et az 1D szektorban.

HADÁLLÁS 4:

1. „Farkas hadművelet" – Egy MIG mozog a határ mellett Nürnberg térségében az 5C szektorban. Lődd le.
2. „Bosszúálló" – Lőjj ki legalább tíz tankot és állítsd meg a VSZ előrenyomulását.
3. „Villámcsapás hadművelet" – Rombold le a vegyi üzemét és két tárolóját a 7H szektorban.
4. „Medve hadművelet" – A SAM-eket kikerülve rombold le a vegyiüzemet a 2H szektorban.
5. „Expressz" – Pusztítsd el a vasútvonalat és az összes vonatot a 4H szektorban.
6. „Érinthetetlenek" – Lődd ki a 7A szektorban a reptér felé közelítő vadászgépeket.

HADÁLLÁS 5:

1. „Vénusz" – biztosíts légvédelmet három MIG ellen a 7B szektorban.
2. „Vénusz–2" – Lőjj ki három MIG-et a 4B szektorban Nürnberg térségében.
3. „Találkozó" – Védd meg a második amerikai páncélos alakulatot a légi támadásoktól.
4. „Hátfájás" – Lődd ki az utolsó ellenséges hidat a 7H szektorban.
5. „Trax" – Rombold le a tankgyárat a 8H szektorban.
6. „Láng" – Rombolj le egy üzemanyag tárolót a 8H szektorban.

HADÁLLÁS 6:

1. „Kitörés" – SAM-ek és vadászgépek támadásait kivédve rombold le a nemzetközi repülőteret a 6H szektorban.
2. „Merkur" – A reptér közelében lődd le az idegen vadászgépeket.
3. „Embervadászat" – Használd a térképet.
4. „Kapcsolat" – A 7H szektorban egy nukleáris erőművet kell leállítanod a hűtőtornyok és a főépület kilövésével, de a reaktort nem érheti találat.
5. „Szaturnusz" – Lődd ki a tankot szállító vonatot a 7H szektorban.
6. „Mars" – Rombold le a 8H szektor vegyiüzemének főépületét.

HADÁLLÁS 7:

Használd a térképet.

Aster

	AMIGA	C–64	
GRAFIKA	90		
ZENE	10		A
JÁTSZHATÓSÁG	60		
Összesen:	70		

MONDIALE '90 ✻ MONDIALE '90

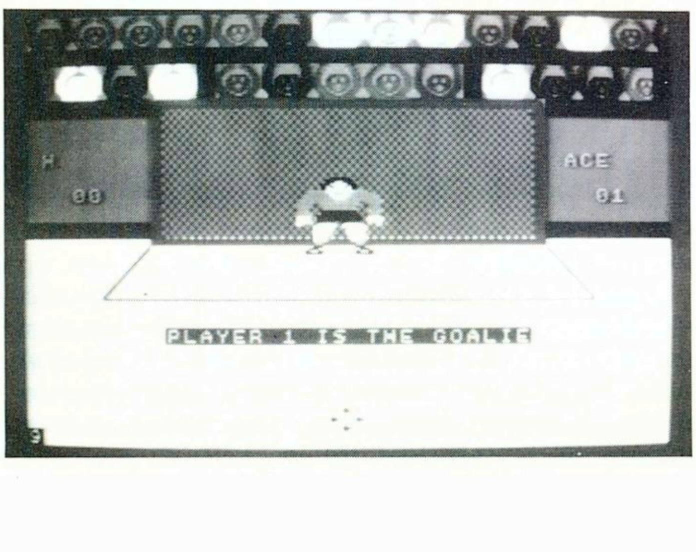
Hát ez is véget ért. Egy hónapon keresztül néztük a televíziót egész nap. Szurkoltunk kedvenceinknek, örültünk és szomorkodtunk velük együtt. Mérgelődtünk, ha egy rossz meccset láttunk, és napkig emlegettünk néhány szép gólt. Hiányoltuk csapatunkat, és reménykedtünk, hogy talán majd legközelebb ott leszünk.

Most azonban elkezdődött az uborkaszezon, kiürültek a pályák. Mindenki a strandon piheni ki fáradalmait. Esténként a labdarúgás szerelmesei azonban elővesik legkedvesebb programjukat, hogy újrajátszák a világbajnokság mérkőzéseit. A legjobb játék kiválasztásában próbálok most segíteni a nálunk legjobban elterjedt focik összehasonlításával. Minden játéknál megnéztem, milyen paramétereket lehet változtatni, tudunk-e bajnokságot játszani, lehet-e a játékosokat cserélni, és ismeri-e a program a szabályokat. Remélem mindenki megtalálja közöttük azt, amelyben kedvenc csapatával a legjobb eredményt érheti el. Tehát nézzük a programokat:

Five-a-side **C–64**

Ez a teremfoci a legelső ilyen programok közé tartozik (1985-ben készült), s ez sajnos meg is látszik rajta. A grafika nagyon gyenge, a spite-ok karakteres képernyő előtt szaladgálnak. A program nem alkalmazza a szabályokat, nem lehet beállítani csapatunk taktikáját, és a pálya paramétereit sem. A készítők egyedül a hanghatásokban értek el kiemelkedőt: az éneklő, kiabáló szurkolók hangja meglepően jó. Remek ötlet, hogy a büntetők rúgását és védését külön gyakorolhatjuk. A játékot egy vagy két személy játszhatja joystickkel. Gép elleni játék esetén három fokozatból választhatunk. Embereink könnyen irányíthatóak, igaz sok teendőnk nincs is velük.

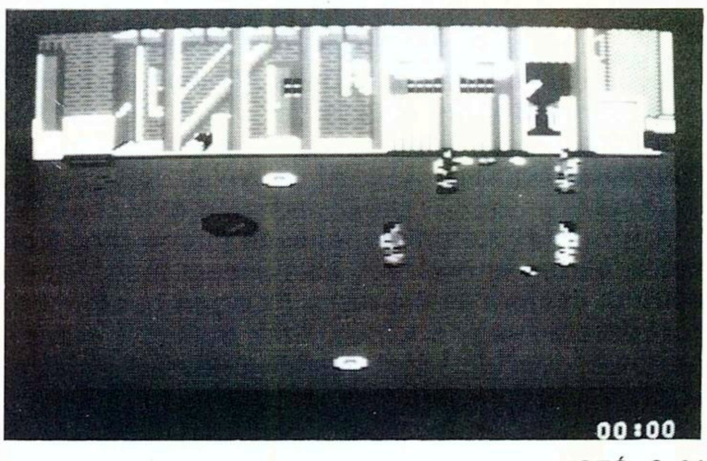
FOTÓ: C–64



Street Sport Soccer **C–64**

Ez a foci jelentősen eltér a többitől, hiszen meccs közben sehol nincs kint a labda, a program nem ismer semmilyen szabályt, és a játékosok között ügyes lányok is vannak. A sok tétmérkőzés után most tehát jöjjön egy kis grundfoci. Ellenfelünk a gép (három fokozat), vagy a szomszéd srác lehet. A program hiányossága, hogy csak két csapat van, tehát bajnokságot nem tudunk játszani.

Először a helyszínt kell kijelölnünk. Ez egy iskolaudvar, vagy egy kert lehet. Ezután pénzfeldobással dől el ki választ először társakat. Újdonság, hogy a játékosokat erényeik és hiányosságaik alapján kell kiválasztanunk. Ha összeszokott csapatunk van, azt lemezre menthetjük. A mecscset játszhattjuk időre, vagy valahány gólig. A játékot szépen megrajzolt hátterek teszik élvezetesebbé, de a figurák mozgása kicsit darabos. A program látványos, kezelése könnyű, mindenkinek jó szórakozást nyújthat.

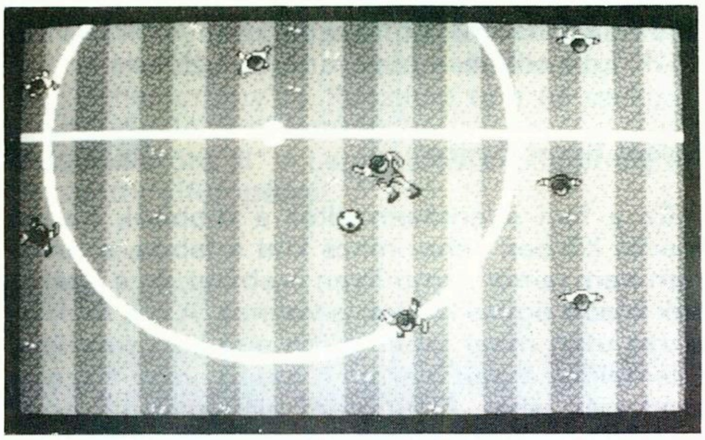


FOTÓ: C–64

Micro Soccer **A,C–64**

Ebben a programban választhatunk a nagypályás világbajnokság és az amerikai teremfoci torna között. A bajnokságban 1–16 játékos vehet részt, akik egymás vagy a gép ellen küzdhetnek. (Alig van olyan program amellyel kettőnél többen is játszhatnak.) Az egyes országok csapatai a papírformának megfelelően különböző játéke-

rőt képviselnek. Sajnos ezek közül nem mi választunk ellenfelet, hanem a sorsolás dönt, gyakorlás esetén pedig a leggyengébb csapat ellen kell kezdenünk.



FOTÓ: AMIGA

Egy megkezdett bajnokság állását lemezen tárolhatjuk, és később onnan folytathatjuk. Lehet változtatni a mezek színét, a mérkőzés hosszát, az időjárást és a labda csavarodásának erősségét. Nem lehet azonban a csapat felállását, taktikáját módosítani, és az egyes játékosok sem különböznek egymástól. A gólok után kérhetünk ismétlést. Becsúszással csak a labdát lehet eltalálni, szabálytalankodni nem tudunk. A gép automatikusan kijelöli, melyik játékost mozgatjuk, de ezt magunk is változtathatjuk. A grafika szép, a program nagyon jó,de hibája, hogy nem látjuk egyszerre az egész pályát.

Superstar Soccer

C–64

A program alapötlete teljesen eltér a megszokotól, hiszen itt csak egy kiválasztott focistát irányítunk és nem az összeset. Ez az ember lehet a középcsatár vagy a kapus. Ezek mellett a manager és az edző feladatát is el kell látnunk. A játékot egy vagy két személy játszhatja. Két játékos esetén ezek együtt is lehetnek a gép ellen.

Kezdéskor az angol vagy amerikai liga negyedik osztályából indulunk, és minden idényben részt veszünk a kupában is. Meccsek közben megnézhetjük csapatunk statisztikáit, eredményeit, és a többi csapat összeállítását. Játékosainknak ismerjük életkorát, erőnlétét (gyorsaságát), posztját és esetleges sérülését. Ezek alapján kell új játékost vásárolnunk, a kezdőcsapatot és a cseréket kiválasztanunk. Évente egyszer edzőtáborba vonulhatunk, ahol minden játékosunk valamivel erősebb lesz.



A mérkőzés kezdetekor és minden szünetben beállíthatjuk csapatunk védekező és támadó taktikáját, és cserélhetünk. Emberünk könnyen kezelhető, még a lövések helyezésére is lehetőségünk va. A játékosok bravúros mozdulatokra, például hátravetődve lövés is képesek. A szabálytalanságok megítélése elég szokatlan. A programnak egyetlen hátránya, hogy a sok lemezkezelés miatt lassú. A remek ötletek, a meccs és a menedzselés színvonala miatt ezt a játékot tartom a legjobbnak a C–64-es focik között.

World Trophy Soccer

A,C–64

A játékot egy vagy két személy játszhatja nagypályán. Csapatunk kiválasztása után egyből a legkönnyebb ellenféllel találjuk szembe magunkat, majd jó szereplés esetén mindig egy fokkal feljebb lépünk.



FOTÓ: AMIGA

A mérkőzést általában felülről nézhetjük, lövésnél azonban a kapus szemszögéből látjuk az eseményeket. Ez jelentősen könnyíti a kapus irányítását. Minden szabálytalanság után megjelenik a bíró szigorú képe, hogy elrettentsen minket a hasonló cselekedetektől. A játék élvezetes, a

grafika és a hangok jók. Kár, hogy a program mást nem tud.

Amigán a program csak 1 megán fut. A C64-hez a többlet csak annyi, hogy itt beállíthatjuk a mérkőzés hosszát, a gép erősségét (1–5), és kikapcsolhatjuk a hangot.

Teamsport 1988 Sporttime

C–64

Ebben a programban a focin kívül még négy olimpiai csapatsportban próbálhatjuk ügyességünket.

A bajnokságban egy vagy két játékos vehet részt. Ellenfeleinket minden forduló után sorsolják. Csapatunkban négy játékos van, akiknek tudjuk életkorát és gyorsaságát. Posztjukat mi választjuk ki. Játékosaink jól passzolnak, és kiválóan lőnek kapásból. Bár a foci nem tartozik a legjobbak közé, a program másik négy sportággal együtt kiváló szórakozást nyújt.



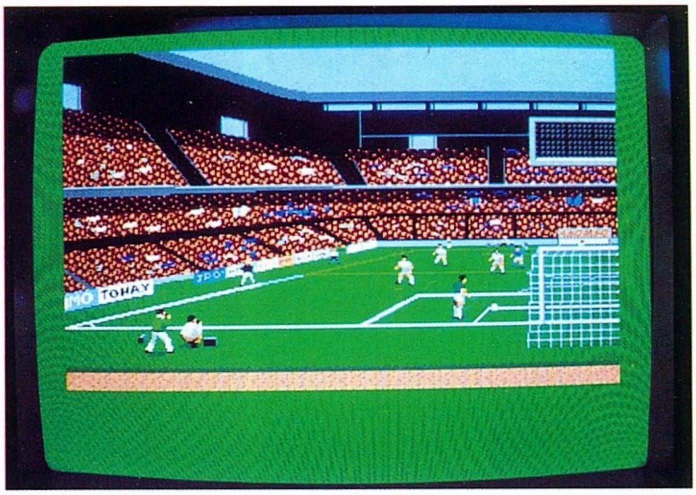
World Cup Soccer Italy '90

A,C–64

Ahogy a név is mutatja a program a legújabbak közé tartozik, az idei világbajnokságra készült. Tartalmazza a döntőbe bejutott 24 csapat összes játékosainak nevét és adatait, a sorsolást és a mérkőzések helyszínét. A világbajnokságon egy vagy két játékos vehet részt és játszhatunk barátságos meccset is. A játék előtt beállíthatjuk a mérkőzés hosszát, és menet közben lemezre menthetjük az eredményeket, hogy később innen tudjuk folytatni.

Minden meccs előtt meg kell adnunk csapatunk felállását, majd ki kell jelölnünk azt a tizenegy játékost, aki pályára lép. A kezdőket huszas keretből választhatjuk nevük, ügyességük, gyorsaságuk, erőszakosságuk és erőnlétük alapján (ezek 1 és 5 közötti értékek).

A felülnézeti képen a pályának csak egy kis részét látjuk. Mivel a játékosok túl gyorsan rohangálnak, a mérkőzés elég nehezen követhető. A



FOTÓ: AMIGA

program a szabályokat jól alkalmazza, tudunk becsúszni, szabálytalankodni, és rúghatunk tizenegyest is. A játék főleg a focit kiegészítő lehetőségek miatt jó minősítést érdemel.

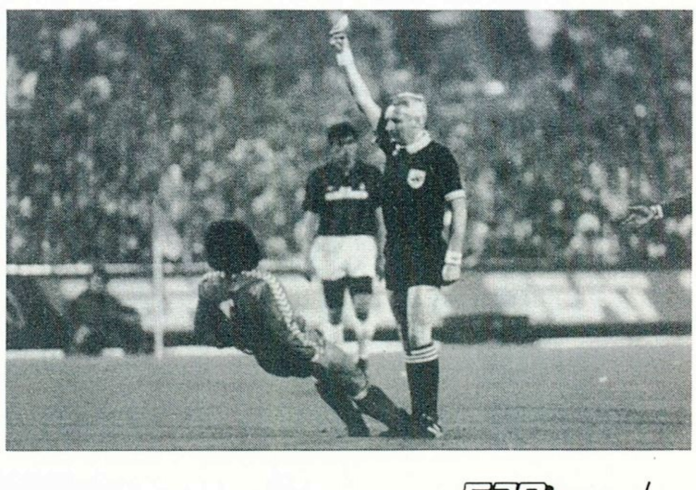
A program Amiga verziója csak 1 megás gépeken működik. Ebben kettőnél több személy is részt vehet a VB-n, és két játékos lehet együtt. A pályát oldalról látjuk. Itt játékosainkkal az egyszerű mozgásokon kívül tudunk fejelni és hanyattdőlve lőni. A játék irányítása sokkal könnyebb és jobb mint C64-en.

Four Soccer

C–64

Ebben a programban nagy és kispályás focit egyaránt játszhatunk, bár a kettő között igazi különbség nincs. A gép játéka esetén három nehézségi fokozat közül választhatunk. Beállíthatjuk a mérkőzés hosszát, a labda pattanásának nagyságát és azt, hogy joystickkal vagy billentyűkkel akarunk játszani.

A játék érdekes és új része az edzőterem. Az edzés sajnos elég felesleges, hiszen a mérkőzé-



sen a játékosaink nem lesznek sem erősebbek, sem gyorsabbak. Ennek ellenére érdemes kipróbálni, mert védhetünk és rúghatunk tizenegyest, erősíthetjük karunkat, lábunkat és hasizmunkat. A program egyébként nélkülöz minden ötletet és lehetőséget, amivel kiemelkedhetne a többi hasonló közül.

Gazza Soccer

A,C–64

A játék német nyelvterületen Bodo Illgner Super Soccer néven terjedt el. Választanunk kell, hogy kupát, vagy bajnokságot akarunk játszani. A bajnokságban 4–20 csapat szerepelhet, és ebben a programban kettőnél többen is játszhatnak egyszerre.

Kezdéskor megadhatjuk csapatunk és játékosaink nevét, és a mérkőzés hosszát. Itt állíthatjuk be a csapat felállását, és az egyes játékosok ügyességét és gyorsaságát is. Ha mindennel készen vagyunk, változtatásainkat lemezen tárolhatjuk.

FOTÓ: C–64



A mérkőzést általában oldalról nézhetjük, ha azonban a labda a tizenhatos közelébe kerül, a kaput látjuk szemből. Különlegesség, hogy lövéseink irányát és erősségét is állítani tudjuk. A grafika nem túl jó ezért valószínűleg eddig kevés hívet szerzett magának. A játék azonban jól irányítható, és lehetőségei miatt a jobbak közé tartozik.

Fighting Soccer

A,C–64

Ezzel a focival szintén egy vagy két játékos játszhat. A két játékos választhat, hogy egymás ellen



FOTÓ: AMIGA

küzdenek, vagy együtt vannak a gép ellen. A pályának csak nagyon kis részét látjuk felülről. Bár a kép jobb oldalán látszik a teljes pálya, ez olyan kicsi, hogy a játékosok helyzete nem követhető. A figurák rajza szép, és eltér a megszokottól, de az animáció lassú. A grafika és a hang nagyon gyenge. A két csapat embereit még színes képernyőn is nehéz egymástól megkülönböztetni.

Kick Off

A,C–64

Sokak szerint ez az első az eddig ismert focik közül. A program érdekessége, hogy üzenetetit a Commodore változat négy, az Amiga pedig öt nyelven közli (kezdéskor kell választanunk közülük).

A legfeljebb két játékos választhat, hogy bajnokságot akar játszani, vagy a mérkőzés alapjait szeretné gyakorolni. A gyakorlásnál külön lehetőségünk van tizenegyesek lövésére és védésére. A mérkőzés előtt beállíthatjuk a mérkőzés hosszát és csapatunk felállását.

FOTÓ: AMIGA



A meccset felülről látjuk. C64-en a többi programtól eltélrően a kapuk jobbra, illetve balra vannak. Amigán a már megszokott módon alul és felül találjuk meg őket, és hasznos segítség, hogy a képernyő bal szélén láthatjuk az egész pálya rajzát a játékosok helyzetével. A program a szabályokat jól alkalmazza, tudunk becsúszni, szabálytalankodni, bűntetőt rúgni. Szögletrúgásnál kijelölhetjük a labda ívét és csavarodásának irányát. A játékosok jól irányíthatóak, a mérkőzés a képernyőn könnyen követhető. Szerintem hiányosság, hogy a játékosok mind egyformák, nem lehet cserélni sem.

A játéknak ismertek olyan változatai, melyekben lehetőségünk van az időjárás és a szélirány változtatására. A hírek szerint pedig elkészült a folytatás (Kick Off 2), melyben különböző minőségű pályákon játszhatunk és szabadrúgásainkat irányítani tudjuk. (Lapzártakor érkezett meg a szerkesztőségbe!)

Emlyn Hughes Scoccer

A,C–64

A program C64-en is a kiemelkedő játékok közé tartozik. Amigán pedig fantasztikus. A bajnokságban, illetve a kupábanb több személy is részt vehet. A gép ellen játszhatunk ketten is.

Először választanunk kell egy csapatot és össze kell állítanunk a kezdő tizenegyet. Játékosainknak ismerjük gyorsaságát, védekező- és támadóképességet, erőnlétét, és eddigi góljainak számát. Ezután a paramétereket változtathatjuk. Megadhatjuk például a mérkőzés hosszát, a csapatok mezének színéát, a nehézségi fokozatot (1–10) a cserék számát, legyen-e hosszabbítás. Választhatunk , hogy kapusunkat mi mozgatjuk, vagy a gép. Csapatunk összeállítását lemezen tárolhatjuk. A meccsek közben különféle táblázatokból tudjuk meg a bajnokság állását.

FOTÓ: AMIGA



A mérkőzést oldalról látjuk. Embereink könynyen irányíthatók, tudnak becsúszni, szabálytalankodni és tizenegyest rúgni. Amigán a grafika fantasztikus. A hangok hallatán pedig a B közép belsejében érezhetjük magunkat. Tehát a játék mind a foci szépsége, mind az egyéb lehetőségek miatta a legjobbak közé való.

Manchester United

A,C–64

Végezetül egy program, melynek csak Amiga változata ismert. A játék főleg egy labdarúgócsapat menedzselésével foglalkozik, ezért a foci része gyengébbre sikerült (nem is kell a meccseket lejátszanunk). A mérkőzések nehezen játszhatóak, gólt elérni pedig szinte lehetetlen. A menedtser feladatait viszont profi módon oldották meg a program készítői. A grafika gyönyörű, a programban a Manchester jelenlegi játékosainak digitalizált képe szerepel. Azoknak ajánlom a játékot akik a joystick tekerése helyett szívesebben próbálkoznak meg egy élvonalbeli csapat irányításával. (Lapzárta után kaptuk meg a C–64-es verziót!)

FOTÓ: AMIGA





Ezek voltak tehát a programok. A választék bőséges és színvonalas, ezért a legtöbbet érdemes kipróbálni. Gondolom az ilyen programok segítségével hamar eltelik az a négy év a következő világbajnokságig, amikor újra el kell tennünk a gépet.

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!



KICK OFF 2



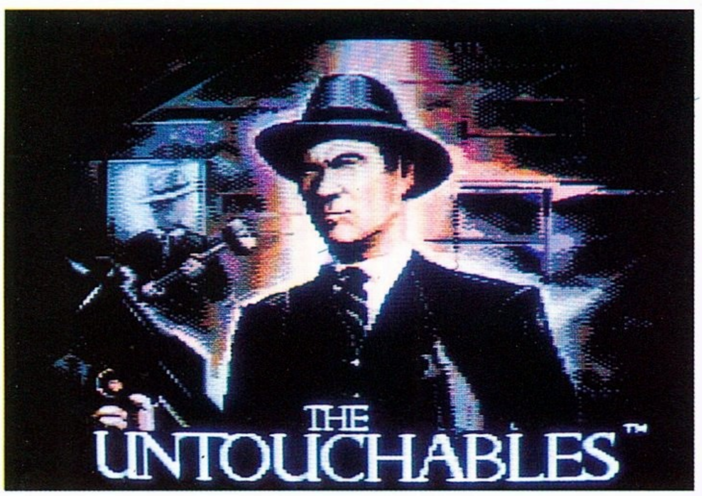
LOST PATROL



DYNASTY WARS



TURRICAN



THE UNTOUCHABLES



STREET ROD

TOP LISTA

1990/július

C–64

1. STREET ROD
2. TURRICAN
3. HAMMERFIST
4. VENDETTA
5. INTERNATIONAL 3D TENNIS
6. ATOMIC
7. BLOOD MONEY
8. MANCHESTER UNITED
9. CLOUD KINGDOMS
10. SKI OR DIE

AMIGA

1. LOST PATROL
2. WINGS OF FURY
3. KICK OFF 2
4. TURRICAN
5. F–29 RETALIATOR
6. LARRY III.
7. DYNASTY WARS
8. NORTH & SOUTH
9. KLAX
10. BUDOKAN

REJTVÉNY

A lapunkban található GHOSTBUSTERS II című nagysikerű film számítógépes változatát kell végigjátszania minden pályázónak.
Kérdésünk nagyon egyszerű:

MIT KELL TENNÜNK, ÉS MI TÖRTÉNIK A JÁTÉK VÉGÉN?

A megfejtéseket szeptember 10-ig kérjük nyílt levelezőlapon a PÁLYÁZATI SZELVÉNY felragasztásával címünkre elküldeni!
1389 BUDAPEST PF. 132.
A nyertesekre most is floppyk várnak!

Az 1. szám rejtvényének helyes megfejtése:

AMIGA = **512 KBYTE**
+C–64 = **64 KBYTE**
576 KBYTE

A nyertesek:

AMIGA lemezek:
Dömötör Lajos (Kecskemét)
Németh Ádám (Gyál)
Lénárt Barnabás (Budapest)
Kaszap Mónika (Székesfehérvár)
Berkó Levente (Hódmezővásárhely)

C–64 lemezek:
Hugli Zsolt (Putnok)
Szpisják Zsolt (Békéscsaba)
Szabó Lajosné (Tiszafüred)
Nagy János (Biatorbágy)
Orosz Ákos (Budapest)

A nyereményeket postán küldjük el!
További sok sikert!

PÁLYÁZATI SZELVÉNY 3.

Ára: 79,– Ft

CARTRIDGE

Az alábbi CARTRIDGE-ek címünkön COMGAME Gmk. 1389 Bp. Pf. 132 utánvéttel 1300 Ft-os egységáron megrendelhetők.
Szállítás: postán, a megrendelés beérkezésétől számított 10 napon belül.

1. *Lemezegység +Speed Dos*
   Burstnibbler 1.8
   File Master
   MCopy
   Modul Reset
   Reset

2. *Lemezegység*
   Fast Dos V2.0
   Single Fast Copy
   Disk To Tape
   Diectory Druck
   Modul Reset
   Reset

3. *Lemezegység*
   Disk Manager
   Single File Copy
   Single Fast Copy
   Modul Reset
   Reset

4. *Lemezegység*
   Dir Master
   File Master
   Single Fast Copy
   Modul Reset
   Reset

5. *Kazetta*
   Tape Master II.
   Fejbeállító
   Turbo Tape III.
   SMON
   TCopy 236
   Programkereső
   T.O.R.Copy V1.7
   Modul Reset
   Reset

Saját igény szerinti CARTRIDGE elkészítését is vállaljuk. Ára: 1600 Ft.
A beépítendő programokat kérjük lemezen elküldeni. (max. 63 blokk),
vagy a 17-63-927, ill. 18-06-140-es telefonszámon érdeklődni.

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

MEGHIRDETJÜK

az

576 KByte Demopályázatot!

A téma teljesen független, egyetlen megkötés, hogy minden alkotóelem (képek, ill. zenék) saját készítésűek legyenek.

A C–64-en és AMIGA-n pályázók alkotásait együtt értékeljük, a gépek tudásának minél jobb kihasználtságát figyelembe véve.

Főnyeremény: **AMIGA 500**

Beküldési határidő: **1990. november 15.**
Nevezési díj: a lemez, amin a műveket bekülditek.

Eredményhirdetés: a BITLET karácsonyon.